МАЦКИТЕ В ИГРИТЕ ПРЕЗ 2007

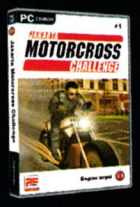
Как изглеждат наследничките на Лара Крофт?

84 страници
+два плаката:
Kane & Lynch: Dead Men
Crysis

PC mania

www.pcmania.bg

брой 2 (118) февруари 2008
цена с DVD: 3.99 лв., цена с DVD и игра: 7.99 лв.



PC Mania с игра за 7.99!

Виж задната корица!

Universe at War
Earth Assault

[preview]
Command & Conquer 3
Kane's Wrath

Warhammer 40 000
Dawn of War - Soulstorm

The Golden Compass

Rise of the Argonauts

Far Cry 2

GSM ИГРИ
- Panzer General
- Prince of Persia Classic
- Black Shark 2: Siberia

ЕКСПО
- Технологии на изкушението – CES и Macworld

ДЖАДЖИ
- Sony Ericsson W960
- Prestigio Power Bank 501
- AMILO Si 2636

КОНЗОЛИ
- No More Heroes
- Prototype
- Undertow

дистрибуция
www.mart.bg
3 800819 012358 02

MM TOP 20
INTERACTIVE
COFFEEBREAK
ЗЛАТНИ ХИТОВЕ
ФРАКТУРА
MM
mmtv.bg
musicandmore

PC mania
www.pcmania.bg
брой 02 (118) февруари 2008

04 Коментар
Гейминг на тепсия

06 Класация
Какво играем през януари?

08 Писма
... и отново потече епистоларният диалог на двата свята

10 Новини
Blizzard работят върху ново MMO

12 Тема на броя
Четири гледни точки за 2008-ма

16 Ексклузивно
StarCraft II

18 Ревю
Universe at War: Earth Assault 18
Warhammer 40 000: Dawn of War - Soulstorm 28
Monster Jam 34
The Golden Compass 38
The Sims: Carnival Snap City & Carnival Bumper Blast 40
RTL Winter Sports 42
Spaceforce Captains 44
Sherlock Holmes: Sherlock Holmes vs Arsene Lupin 46

20 Обзор
Duke Nukem - we'll be waiting forever

22 Горещо
TOP 5 на мацките в игрите през 2007-ма

26 Превю
Command & Conquer 3: Kane's Wrath 26
Far Cry 2 30
Rise of the Argonauts 32

48 Модове
Paranoia - Half-Life
Fall from Heaven II - Civilization IV
Polar Paradise - Max Payne
1985 - Half-Life 2

50 Ретро зона
Panzer General

51 E-sport
Спортен календар 2008

52 Тактики
The Witcher

56 GSM игри
Panzer General
Black Shark 2: Siberia
Prince of Persia Classic

58 Конзоли
Burnout: Paradise 58
Prototype 60
No More Heroes 61
Undertow 62

64 Expo
Технологиите на изкушението

70 Лайфстайл
Хората и MMORPG-мата

72 Софтуер
PC хипноза 72
Best Free Soft 01/2007 80

74 Хардуер
AMD Phenom и Core2 QX9650, част I

77 Джаджи
Fujitsu-Siemens AMILO Si 2636 77
Asus PG221 78
Altec-Lansing Orbit-MP3 iM207 78
Prestigio Power Bank 501 79
Sony Ericsson W960 79

82 Цели игри

"Деца мои, вашият пастир се завръща да ви поведе отново в битки"

Kane
Command & Conquer 3: Kane's Wrath

18

Момчил Милев

Гейминг на тепсия

Докато се чудех с каква мозъчна дъвка да ви замеря този месец, един мой колега изкопа интересен линк, който ме наведе на една мисъл: колко по-лесен е гейминг-ът в наши дни. Преди време разнасяхме игрите на дискети (някои от които постоянно се прецакваха), кракнатите версии бяха брутално орязани и почти винаги не работеха като хората, а хардуерът беше толкова слаб, че трябваше да си представяме как "е-ей тази купчина пиксели е Дюк Нюкем". Нямаше интернет, нямаше фрий сървъри, нямаше дори и официални вносители на игри. Сега нещата са по-различни. Развлекателната индустрия е толкова дръпнала напред, че геймърът няма нужда да се занимава с глупости – той просто получава чисто забавление на поднос. Нещо, което със сигурност го прави по-щастлив, но от друга страна – по-глезен и мързелив...

Както и да е, ето и някои от революционните неща, които според авторите на въпросния линк са променили живота на геймърите завинаги:

"Отвореният свят"

Едно от нещата, характерно за зората на гейминга, е, че действието се развива в ограничени пространства. И макар че голяма част от триизмерните шутъри още робуват на "тунелната" концепция (героят не може да се отклони от маршрута си), в наши дни това вече се променя. Истински качествените заглавия (особено онлайн ролевите игри) ни позволяват да се движим свободно из виртуални светове с площ, еквивалентна на десетки квадратни километри. Бог да поживи големите хардове и DVD-тата.

Онлайн-мултиплейър

Още си спомням моя първи мрежов сблъсък на DooM в далечната 1994 г. С приятелите ми разнасяхме своите наточени 486-тици по къщите си и с часове настройвахме импровизирани локални мрежи. Уверявам ви, беше си предизвикателство. Е, за щастие всичко това е в историята. Вече може да мерим сили с жив съперник от всяка точка на планетата само с 2-3 клика на мишката. Стига да имаме бърз интернет с нисък ping.

Лесен сейв

Едно време запазването на прогреса в играта също си беше изпитание. По-старите игри дори нямаха сейв-опция, което си беше предизвикателство за нервите на геймпубликата. Е, в момента това се случва някак от само себе си, обикновено без дори геймърът да се усети.

Online-Roster

За спортните маниаци това е просто задължително – отборите трябва да отговарят максимално на реалните си аналози. В старите времена феновете прекарваха часове да сверяват имена на играчи, за да бъдат техните виртуални тимове абсолютно акуратни. Е, в наши дни гейминдустрията става все по-адаптивна и скоро това ще може да става в реално време и онлайн. Засега сме свидетели на осъвременяване на играчите и отборите по един път годишно с всяка нова версия на спортните симулации.

Конзолни браузъри

Вече не е нужно да сте притежател на компютър, за да сърфирате в интернет – телевизионните игри също позволяват това. Макар и осакатена версия на нашите PC-та, те ще позволят и на технофобите да направят своята първа крачка в информационната реалност.

Онлайн продажба на игри

Вече не е нужно да си купувате забавление в картонена кутия. Спокойно може да се изпюете в лицето на всички хищни издателски фирми, прекупвачи, производители на дискове и разносвачи на кашони. Интернет ви позволява да си купите любимата игра директно от геймдизайнерите, които са я създали, и така да гарантирате, че парите ви ще отидат при правилните хора. Vavle направиха първата крачка със Steam, очаквайте продължение.

Иновативни безжични контролери

Революцията в управлението на игрите тепърва предстои. Скоро вероятно ще сме свидетели на това как клавиатурата и мишката отпътуват към кошчето за боклук, що се отнася до гейминга. Nintendo Wii е добър пример за това какво можем да очакваме.

Властелинът!

TURBOX

Dominus GTX

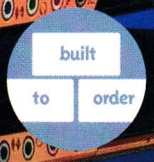
Надмощие по твои критерии!

Шасито включва:

- TFT 17" Full HD 1920 x 1080
- Най-добрата графична карта nVidia 8800 GTX

Избери сам останалите компоненти...

4 часова техническа поддръжка



Асемблиране по ваша мярка

4 часов upgrade

12 часова поддръжка по телефона

PLESIO
Компютърс ЕАД

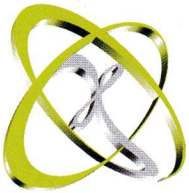
0800 18 200 **www.plesio.bg**

ул. Ангел Кънчев 5, Понеделник – Петък: от 9:00 до 20:00
Посетете ни и през уикенда от 10:00 до 18:00

www.xfxforce.com

PC Mania TOP 10

със съдействието на



XFX
play hard.

КАКВО ИГРАЕМ – ЯНУАРИ 2007

–	1. WoW	19.32%
new	2. Call of Duy 4: Modern Warfare	15.18%
▲	3. Crysis	14.26%
–	4. FIFA 08	7.72%
▲	5. StarCraft BroodWar	5.49%
▼	6. GTA: San Andreas	5.10%
▲	7. WarCraft III	4.58%
▼	8. Counter-Strike	4.40%
▼	9. HL2: The Orange Box	2.70%
▲	10. C&C: Tiberium Wars	2.35%

Никога не казвай никога. Почти се бях заякъл, че класацията на PC Mania за най-играни игри е сполетяна от злочест магически спел от висок левел и нещата ще останат непроменени за следващите векове и промените взеха, че настъпиха. Невероятно, но факт - съдбата на колумниста е спасена, а анализите му за бъдещето на най-играните игри вероятно и занапред ще откриват скритя смисъл. И макар че World of WarCraft отново грабна титлата в надпреварата, общото положение изглежда обнадеждаващо. Така втори през този месец е Call of Duty 4, алелуя! Успехът на шутъра ще се стори случаен само на онези, които не са го поглеждали. Единствената причина тази игра да не стане първа е безумният ѝ хардуерен глад. Погрешно на всеобщото мнение, играта е програмирана така, че да изисква модерен процесор. Така дори да имате двугигахерцов чип, но не от актуалната процесорна генерация, просто сте оставени с пръст в уста - независимо дали графичният ви ускорител е от седмо или осмо поколение. Тъпо, наистина. И после защо хората си купували конзоли... Трети е Crysis, което е още по-въодушевяващо. Още една чисто нова игра успява да пробие хегемонията на класиките и да си пробие място сред призовите места. Очевидно е, че старите герои вече са изморени и че предстои радикална реформа във вкусовите предпочитания на масовия геймър. Четвъртото място на ежегодния футболен симулатор FIFA е само доказателство на тази закономерност - каквото и да се случва, хората обичат футбола, но нямат против промените. Е, можеше и повече, можеше и повече; момчетата се раздадоха, но противникът и тежкият терен им позволиха само толкова...

Пети е живата икона на гейминг културата в България, StarCraft Broodwar. Както колегата Пламен Димитров удачно отбеляза: "Ние играхме StarCraft преди десет години и ни харесваше страшно много. Не мислиш ли, че е същото за днешните младежи, които я пускат за първи път?". Мъдър Пламен.
Шести е San Andreas, който преоткрива комфорта на ТОП 10 след дълго време извън челните места. Седмият WarCraft III пък само може да се радва, че гигантската вълна на WoW все още държи феновете верни към неговия култ. Причините за това вероятно могат да бъдат намерени в качеството на интернет услугата в България. Макар и на високо ниво, все още има случаи, когато качеството спада, скоростта е ниска, а клокочещият поток с килобайти може и директно да секне. Тогава, в миг на отчаяние, не е ли най-добре да посегнем към офлайн класиката, за да утолим жаждата си за WarCraft-ски изживявания? Осмият Counter-Strike утолява само низшия човешки копнеж към насилие. В което няма лошо - по-добре от това да извършваш агресия върху плюшените играчки от детството ти. Традиционно най-прецакани в раздаването са деветият и десетият. През този месец там ще намерите велики заглавия с невероятно зарибяващ потенциал. Но така е понякога в живота - колкото и да си готин, рулетката на съдбата търкулва оловното топче в черното поленце на съседа. Да видим какво ще ни донесе следващия месец.

Как четете новини в Интернет?

Попитахме ви как получавате информация от интернет в чтехнически аспект. Модерните тенденции показват, че колкото повече седиш в интернет, толкова повече информация искаш да прочетеш. Затова са измислени лесни технически решения като Google Reader например, който събира и организира новините от любимите ви интернет страници. Бързо, лесно и от едно място - за съжаление едва 10% от анкетираните са чели внимателно материалите за RSS в "жълтите страници" през годините. Все още повече от половината от вас предпочитат класическата тактика с отварянето на купища прозорци с информация. И това е начин. Неговата ефективност спрямо RSS обаче е същата като при карбураторния двигател спрямо инжекциона - моторът трябва първо да загрее, а освен това разхищението на гориво е високо, високо. Една трета от вас пък не считат ежедневния новинарски поток за важен за съществуването им.
Така или иначе голямата новина е сайтът **www.pcmania.bg**, където и през следващия месец ще можете да прочетете новия ни въпрос. Продължаваме и традицията на големите награди, раздавани съвместно с XFX - най-добрата марка графични карти. Регистрирайте се, за да спечелите ваучер от 100 лева за продукти на XFX, тримесечен абонамент за PC Mania или игра от Грамис. Ще има и голяма награда – видеокарта. Очакваме ви!

КАК ЧЕТЕТЕ НОВИНИ В ИНТЕРНЕТ?

Използвам RSS четец	9.90%
Отварям 42 прозореца и чета наред	55.33%
Новините са преходни, затова просто си геймя	34.77%

625 MHz CORE

WE HAVE A LEG UP ON THE COMPETITION

The XFX GeForce 8800 Alpha Dog Edition graphics cards offer the performance that gamers have been long been waiting for. With a combination of all the right features, it's like the pure bred champion of the pack. Pick one up today and unleash your gaming potential. For more information, visit us at **www.XFXforce.com**.

LIVE HELP Online Chat

GRAPHICS BY NVIDIA AUTHORIZED BOARD PARTNER

NVIDIA SLI READY

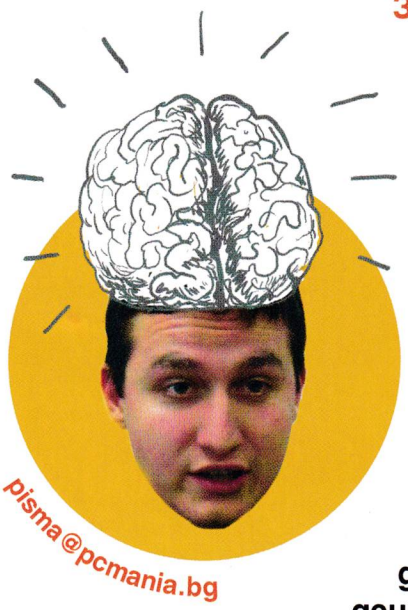
GeFORCE 8800 GT ALPHA DOG EDITION

GeForce 8800 GT 512MB - DDR3

Представителства: Благоевград (073): Рес Ком - 830111; Ботевград (072): АТА Компютърс - 360113; Бургас (056): Рива - 842323; Инфостар - 803065; Варна (052): Технопарк - 600301; Варсис - 600446; Димитровград (0391): Енди-Син - 64004; Добрич (058): Сис Ком - 601181; Бергон Компютри - 600441; Карлово (0335): Ентер - 99930; Монтана (096): Алпиа - 301125; Пазарджик (034): Лого 2000 - 440236; Плевен (064): Електроника и софтуер - 806168; Пловдив (032): ПИК Компютър - 636925; Русе (082): Дартек - 81999; Севлиево (0675): ЯНИ - 35434; Смолян (0301): Алгорита - 63041; София (02): ЖАР - 8221000; ЖМТехнологии - 9658989; Стантек - 9266969; Лидер ТК - 9423939; Мултирама - 4006616; 3Н97 - 8513546; Адсис - 9872412; Вуду - 9461398; ХардуерБГ - 9635475; Перси - 9555496; Ст. Загора (042): Контракс - 252178; Шумен (054): Еленко компютърс - 831700

www.solytrade.bg
solytrade
A COMPANY OF SOLYTRON

XFX
play hard.



Здравейте, скъпи читатели на писмата!

Нова година, нов късмет и отново потече епистоларният диалог на двата свята - Сашо Бойчев и читателите. Прочее, все по-често в писмата ви чета реда: "Макар че знам, че няма да публикувате писмото ми..." Ако не знаете, не го пишете. Освен това, публикуването на писмото не е правилен отговор на стара загадка. Т.е. в писмата няма верен отговор, няма верен избор между А или Б. Пишете, мислете и ни разкажете. Споделяйте вижданията си за света - наистина има значение, ако някой се опитва да ви убеди, че вашето мнение е маловажно. Аз пък обичам да чета. Колко му е да направите деня ми песен, докато подготвям следващата порция кореспонденция?

Сашо Бойчев

В картинки

Здравейте, мило списание. Пише ви едно 14-годишно хлапе. Случайно на улицата намерих първия си брой от PC MANIA – брой 7-ми, юни 2001 г. Та в него имаше на стр. 65, 66, 67 комикс, както и в следващите броеве. Искам да ви питам дали ще може, ако имате възможност, пак да отделяте по 3 странички за такива комикси??? Благодаря предварително.

Денислав Михайлов

Комиксът е странен жанр. Особено във времето на развиженето разкази в картинки, каквито са игрите. Знаеш ли за какво всъщност се използват най-много комиксите в днешния свят? За илюстрация към идеи за реклами, които рекламните идеи представят на клиентите си. Не искам да ти казвам "никога няма да има комикс", защото вярвам в максимата "никога не казвай никога". Комиксът не е част от сегашната концепция на списанието. Тогава, преди седем години, беше.

Масови опиати

Здравейте, PC mania ! Много яко списание, ама са нема да го коментирам щото вие си го знаете! Та направо към темата! Що по дяволите не правят вече свестни игри за компове???
Например аз съм фен на кеча, ама не издават тоя, дето са издали за PlayStation и като гледам нема и да стане това. Втората тема е за пиратството. Знам, че на всички им е писнало да слушат как ограбва. Докато има безплатни геймки в нета, ще има и пиратство. А и нали не ограбва нас. Е т'ва е от мен.
Знам, че сигурно няма да го публикувате, ама ако може, да отговорите на терзанията ми относно кеча с едно мейлче от г-н Сашо много ще се радвам!!

Ваш фен: The Show_Stopper
Марти Терзийски

Кечът е масов спорт. Play Station е масова конзола. Създай от двете верни твърдения трето, тъждествено вярно на първите две. В Германия даунлоудването на файлове вече е незаконно. Скоро и в други европейски държави, не го знаеше, нали?

Глас в пустиня

Здравейте, г-н Бойчев.
Пиша Ви за първи път заради две "наболели" теми – едната е относно играта Kane and Lynch: Dead men, а другата е за неговорещите герои от игрите.
Добре, прочетох статията за играта K&LM и останах с впечатлението, че играта ще е ужасна, но просто от чисто любопитство си я свалих. И не, не е ужасна игра. Графиката е на ниво, има оригинални идеи, има интересна история. Но е престъпно кратка, на места нелогична... Но в никакъв случай, както е описана в статията. Защо не ви харесва? Историята беше прилично НЕбанално клиширана и ако сте имали шанса да я поиграете, сигурно ще видите, че играта не е лоша... Другото – защо например героят ни в: HL 1,2, CoD 1,2,4 GTA3 и още в куп други игрички просто отказва да говори? Защо не са ги направили да говорят? Толкова ли ги е страх, че на някой няма да му хареса гласът на героя? Или пък се страхуват, че си го представяме различно? Ето пример – Max Payne. Там героят говори и всички си го харесват. Друг пример – Hitman сериите. Защо просто не им сложат глас, за да "влезем" по-добре в положението на героя? Нямате идея колко ми се е искало да чуя как в CoD 2 на D-day наш човек вика след експлозията. Просто това е ненужно... Ако имате някаква идея защо са решили така, споделете я.
Ако писмото ми не е публикувано (а то няма да е), ще Ви помоля да ме задоволите с отговор.
Довиждане и приятно отговаряне на малоумници като мен.

Момчил Александров
a.k.a Skoinks

Играта Kane and Lynch: Dead men е някакси обречена да не се харесва на геймжурналистите. Говорим за Gamepost, естествено. Другата, а според мен и поважна причина, е свързана с качествата на играта в сравнение с пряката конкуренция. Ще играеш ли на Kane and Lynch: Dead men вместо на Call of Duty 4? Представи си ситуация, в която е трябвало да си купиш играта, не да я точиш. Та въпросът ми е всъщност – ще си купиш ли наистина Kane and Lynch: Dead men вместо FIFA или вместо Crysis?

А говоренето, викането и бърборенето са приоритет на режисьора (геймразработчика). Щом са решили да няма, сигурно имат своите основания. Залагам 5 лева, че става въпрос за сценарий.

Ситен шрифт

Здравей, мило списание!!!
Пише ви един много запален ваш почитател. Искам първо да ви похваля за прекрасния дизайн на списанието и да ви пожелая весели празници! Обръщам се към вас заради един проблем напоследък, а именно СИСТЕМНИТЕ ИЗИСКВАНИЯ НА ИГРИТЕ!!! Значи, от известно време насам, когато си купувам игра (антипират), първо чета изискванията

й. И когато видя, че би могла да ми върви отлично и си я взема, ХОП – и какво се окаже – играта искала я повечко РАМ, я повечко видео, отколкото пише отзад на кутийката. Въпросът ми е КАК да разбера какви са ТОЧНИТЕ системни изисквания на дадената игра?!

Предан ваш почитател:
Alex

Чети всеки брой на PC Mania и следи нашето каре със системни изисквания.
Друг вариант е да четеш внимателно, да знаеш английската думичка "recommended" и като избираш игра, да не се хвърляш сляпо. Но мъдростта идва с времето...

Лада за гейминг

Hello, г-н Бойчев, на вас и на всичките неуморни пчелици, които ден и нощ се трудят, за да задоволят прищевките на насчитателите на PC Mania. Няма да минавам през задължителните хвалебствени думи и похвали, защото съм сигурен, че знаете, че сте номер 1 на BG пазара на списания (като казвам "списания" имам предвид изобщо всички списания). Чета ви редовно от около 6 години и да съм честен, не помня кой ми беше първият брой.
Та да минавам по същество. Купувам си аз декемврийския брой – "оня със синия човек с червените очи на корицата" (така обясних на сестра ми като я пратих до местната будка), поставям DVD-то, инсталирам Crysis, и като видях супер якото филмче в началото на играта, мандибулата ми опря в клавиатурата (даже несъзнателно съм натиснал шпацията). Направо ми се прииска да сляза долу до гаража и да продам двадесетгодишното ни творение на върховата руска инженерна мисъл, а именно бялата ни LADA. С паричките (щях да добавя от себе си, разбира се) щях да си ъпгрейдна (поздрави на Beyonce) компютъра ми, и щях да се насладя на тази къртеща мивки и вани игра....е щях. В последния момент баща ми влезе в гаража, видя ключовете в едната ми ръка, долови налудничавия ми блясък в очите и ми нареди веднага да се качвам горе защото по Нова ТВ почвало "Пълна Незнам-си-кво-си". Сега към Вас имам въпросче и много ще се радвам да ми отговорите, дори и ако писмото ми не бъде публикувано.
Време е да си закупя ново PC и искам Вашият профи съвет за това какъв да бъде той, като се има предвид, че искам поне малко да усетя играта Crysis (и други нови заглавия). Мога да отделя примерно хилядарка (в лева of course) само за компютър, аз монитор си имам. Ще съм Ви много благодарен ако отделите малко време и ми отговорите на e-maila. Е, радвам се, че най-накрая намерих време и написах това кратко, но съдържателно откъм прилагателни писмо. Поздрави от слънчева Калифо...Силистра де!

Станимир Раданов

Мандибула, Станимире....
Очарован съм. Не мислех, че някой друг освен мен употребява в миг на помрачение термина за долна челюст. Всъщност, питах бай Гугъл и той ми каза, че открива 1850 резултата със съмишленици на каузата. Те са от целия свят, което не променя факта, че може би си "Избраника".
Не продавай ладата.
Ако изтърпите още пет-шест години с баща ти, ще можете да я продадете на някой богат холандски или британски колекционер, който да лъсне старата ладуня и да я заведе на конкурс за ретро коли. Ретро шик – кожен салон от изкуствена материя, хромирани пръстени на предните фарове и тези може би базови, но блестящо красиви тасове на гумите! Едва ли ще има по-екстравагантен екземпляр на шоуто – може би само ако някой богат руски колекционер не докара любимия си Т74, с който ги свързват толкова неща от казармата досега... Когато шитнете ладата, няма да има компютър, който да ти се опре на финансовата сила. 1000 лева са една чудесна сума. Не ги харчи за PC обаче. Вкарай ги във взаимен фонд, остави ги там поне година и после гледай сеира на 50-те процента доходност. Внезапно ще избираш компютър за 1500 лева. Признай си – никога не си мислил за това, нали?

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

АНОНСИ

Следващият C&C шутър

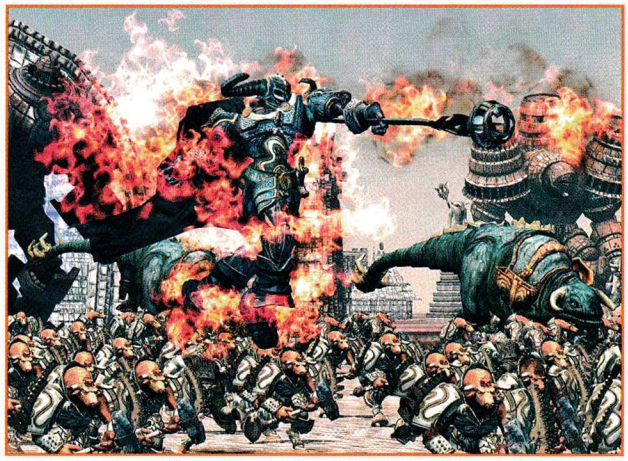
Electronic Arts потвърдиха слуховете. Вече две години и половина EALA работят върху Tiberium – шутър от първо лице, посветен на Command & Conquer вселената. Засега той се очаква да излезе на пазара през есента на 2008 година за PC, PlayStation 3, Xbox 360. Геймката представлява отборен тактически екшън, съчетание между Ghost Recon Advanced Warfighter, Battlefield и Rainbow Six Vegas.

Leisure Suit Larry се завръща

Ще има нова част на класическата Leisure Suit Larry. Тя е озаглавена Box Office Bust и според нейните създатели, ще се върне към корените на смехотворната поредица. Не е тайна за никого, че Magna Cum Laude, последната игра от поредицата, бе донякъде разочарование за повечето фенове на развратния Лари. Какво ли ще стане с новата?

Новият проект на Крис Тейлър

Demigod – така ще се казва поредният проект на Gas Powered Games, авторите на Dungeon Siege и Supreme Commander. Това ще представлява екшън-ролева стратегия, базирана на Defense of the Ancients – изключително популярна карта за WarCraft III. За онези от вас, които никога не са играли на нея: два екипа се борят да се унищожат един друг. Но вместо да командват цели армии, играчите поемат управлението на един-единствен герой, притежаващ различни, полезни за битката умения.



Героите на силата, магията и браузърите

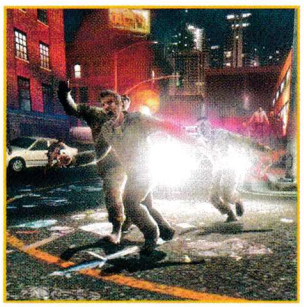
Ubisoft анонсираха разработката на Heroes of Might and Magic Kingdoms – изцяло уеббазирана версия на популярната походова фентъзи стратегия. Нейният сайт www.hommkingdoms.com е вече онлайн. Играта ще е готова през пролетта на 2008-ма. Хиляди геймъри ще имат възможността да управляват своите виртуални кралства, да повеждат гигантските си армии един срещу друг, да овладяват тънкостите на търговията или да създават легендарни герои. Играта няма да иска да даунлоудвате или инсталирате каквото и да било. Ще се нуждаете единствено от интернет връзка.

ЗАБАВЯНИЯ

Sacred 2 чак през септември

От сайта на Sacred 2: A Fallen Angel научихме, че излизането на тази екшън-ролева игра на Ascaron Entertainment се отлага за септември 2008-ма. Авторите искат да са сигурни, че когато тя се появи на бял свят, ще бъде максимално стабилна и няма да се нуждае от преждевременни пачове, които да закърпят положението. Създателите твърдят, че малко преди премиерата ще има и демо, а тестовете на Sacred 2 ще бъдат публични.

Left 4 Dead остана за лятото



Според Shacknews играта Left 4 Dead – кооперативен мултиплейър шутър, разработва от Valve и наскоро присвоеното от тях геймстудио Turtle Rock – няма да излезе на пазара в началото на 2008-ма, а чак през август или септември. Той ще се захранва от Source енджина, познат от Half-Life 2, и би трябвало да промени представата ни за този тип игри. Изкуственият интелект пък ще се основава на версия 2.0 на AI технологията, разработена от Turtle Rock Studios.

СЛУХОВЕ

M.M.O.G. П.О. S.T.A.L.K.E.R.?

В секцията с въпроси и отговори на сайта на GSC Game World се появи пост, от който става ясно, че авторите на S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl обмислят сериозно възможността да създадат масова мултиплейър игра по вселената на техния доста успешен радиоактивен шутър. Засега това са все още единствено и само планове, но ако има нещо по-сериозно по въпроса, бъдете сигурни, че ще сте първите, които ще научите.

Предисторията на Bioshock

В нета се разнесоха слухове, че Irrational Games работят върху нов BioShock. Той обаче няма да продължи историята на първата част. Напротив – ще разкаже за събитията, довели до сриването на Рапчър. Това все още не е потвърдено официално, но се говори, че източниците са достоверни.

КОМПАНИИ

Една голяма, огромна покупка за THQ

THQ съобщиха, че ще закупят Big Huge Games студиото, сформирано от Браян Рейнолдс и неколцина други геймдизайнери, отцепили се от Firaxis през февруари 2000 г. То ще се съсредоточи върху разработката на ролеви игри, което е странно предвид факта, че компанията се прослави с реалновремевата стратегия Rise of Nations. Какъв ли ще е техният бъдещ проект?

Midway, Sony и Ubisoft срещу EGM?

Според Video Game Media Watch главният редактор на Electronic Gaming Monthly Дан Хсу е написал едиториал, в който обвинява разработчиците на Mortal Kombat, спортното подразделение на Sony и Ubisoft в това, че са баннали медията от по-нататъшно рецензиране на техните продукти. Това според него се дължи на досегашните отрицателни рецензии от страна на EGM за игрите на тези компании. Все още няма официален коментар от Midway, Sony и Ubisoft.
Влияят ли разпространителите върху геймжурнализма? Наскорошната шумотевица около Gamespot и уволнението на Джеф Гертсман заради ревюто му на Kane & Lynch: Dead Men, както и сегашната новина, говорят сами за себе си.

TECH

32GB флаш памет от Corsair

Серията от USB флаш дискове на Corsair е вече обогатена с нови попълнения – Flash Voyager (с изцяло гумено покритие) и Flash Survivor (водоустойчива памет в алуминиево тяло) с 32 GB памет. На тях преспокойно може да съхранявате шестнадесет пълнометражни HD филми. И двата модела са придружени от USB кабел, връзка, софтуер и драйвери. Може би най-забележителната черта на Voyager и Survivor е, че са буутващи. Т.е. имате възможност да съхранявате пълни версии на операционна система и програми и по този начин да възстановите бързо работата си, в случай че системата ви се срине по една или друга причина. В момента Flash Voyager се предлага за 230 долара, докато Survivor е малко по-скъп – 250.

Експлодиращ ThinkPad нападна човек

Признавам – изказването "Моят IBM ThinkPad R50e се опита да ме убие" вероятно звучи леко пресилено. R50e може би просто е искал да каже на собственика си да се мръдне, защото е възнамерявал да погълне леглото. Най-интересната част от историята обаче не е обгореният матрак, а това, че тригодишният експлодиращ лаптоп все още работи, ако го включите към външен монитор.

КОЙТО ИГРАЕ – ПЕЧЕЛИ

Печелившите сред гласувалите за класацията на *www.pcmania.bg* през този месец са:
Първа награда – **Момчил Стоянов, Пловдив** – печели ваучер за 100 лв. за PC продукти на XFX.
Втора награда – **Лъчезар Вичев, Шумен** – получава 3-месечен абонамент за PC Mania с DVD.
Трета награда – **Свилен Димитров, Стара Загора** – компютърна игра на Gramis – Hard Truck Apocalipse.

MIXED

Valve се трудят по Half-Life 3

Дъг Ломбарди от Valve намекна, че компанията му вече се е захванала с разработката на Half-Life 3. И в случая той няма предвид Episode Three на Half-Life 2. Ако някой си е мислил, че приключенията на Гордън Фриймън ще свършат с него, жестоко се е лъгал.
Нещо повече – в нета се появиха няколко шота, за които се предполага, че са от новия енджин, изработен от Valve, за да захранва техния следващ Half-Life и други подобни игри от ново поколение. Говори се, че картинките са били изпратени на потенциални инвеститори, които да добият най-обща представа за какво ще си дадат паричките. По пътя си обаче очевидно тези скрийншотове са попаднали в не особено добронамерени ръце.

ОЧАКВАЙТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

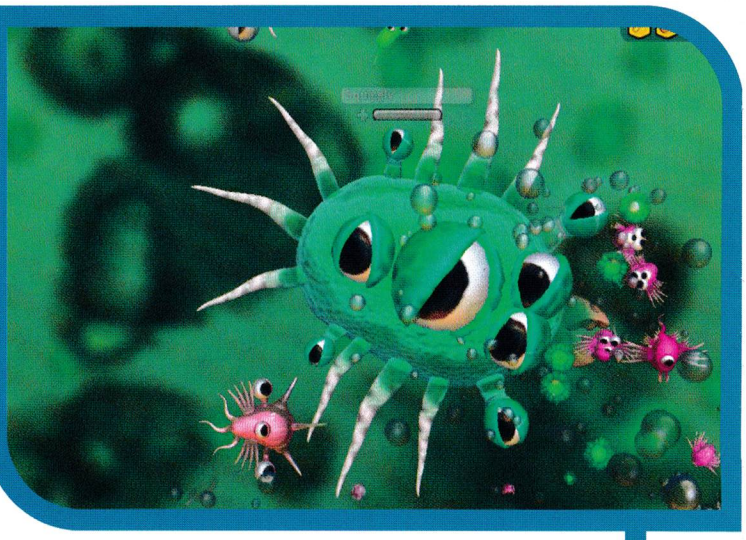
Assassin's Creed	UbiSoft
Penumbra: Black Plague	Paradox Interactive
Devil May Cry 4	Capcom
RHEM 3	Got Game Entertainment
Sam & Max: Night of the Raving Dead	Telltale Games
The Sims 2: FreeTime	Electronic Arts
The Club	SEGA
The Experiment	DreamCatcher Interactive
Conflict: Denied Ops	Eidos
Sins of a Solar Empire	Stardock

Новата година през погледа на закоравелия геймър

Четири гледни точки за 2008-ма

Януари е особен период от годината. Месец на равносметки. Месец на нови идеи, дръзки амбиции и много енергия, след като на Нова година сме си обещали да бъдем по-добри и по-успешни... За жалост е и период на безпаричие и суша на геймърския пазар. Това е моментът, когато цялата индустрия обръща поглед напред и си задава въпроса: "Кои ще бъдат хитовете на тази година?" Отговорът обаче е твърде субективен. Игри, които са размазващи за едни, карат други да повръщат. Затова тази година не очаквайте традиционното мега превю по темата. Вместо него ще можете да видите личните геймфаворити на четирима наши автори. Някои от любимите им игри, съвпадат, други - не. Но в крайна сметка в спора се ражда истината, нали?

Момчил Милев



Орлин Широв

Аман от поредици!

Въпросът какво ще играя през 2008 година ме мъчи доста. Първо, защото качествените нови идеи намаляха количествено и - второ, защото количеството от нови игри определено не се справят с качеството. Както и да го гледа човек, това си е фундаментален проблем. Замислете се колко продължения излизат всеки месец с единствената цел забогатяване на разпространителите. Това ме навежда на мисълта, че разработчиците на електронни забавления вече не се напъват да измислят оригинални идеи. Просто защото са наемници, произвеждат програмен код за капиталистическите акули. Единствено супер известните геймдизайнери, които са преодолели финансовите грижи, продължават да реализират хрумките си (благодарение на стотици наемници, разбира се) и така повечето оригиналните идеи потъват някъде във вечността. Въпреки това вярвам, че през 2008-ма няма да останем съвсем на сухо. Моите очаквания са свързани главно с

една революционна игра

която ни готвят Electronic Arts - SPORE, която виждам като сигурен хит. Имам едно-единствено притеснение, което е свързано с личността Уил Райт - идейният баща на спорите. Има риск да се опита да я направи достъпна за всеки. Както добре знаете, "такова животно нема" и ако чичо Уил вече се е хванал в капана на "универсалното оръжие", то със сигурност ще има разочаровани геймъри. Идеята на играта, се върти около живота на спората. Ще започнете от едноклетъчен организъм и ще приключите с могъща цивилизация. Яко, а? Самата идея за развитите в такъв дълъг период от време е мегапичовска и единствената неизвестна е как ще се справят наемниците на Уил. Друга революционна игра, за която се подготвям от мно-ого години, е Fallout 3. Единственото нещо, което много ме раздразни около това заглавие е шумът, който Bethesda вдигат. Когато уникалните Fallout 1 и 2 бяха актуални, 99% от геймърите изобщо не обърнаха внимание на този диамант. Дори години след това супер много хора продължиха да се оплакват колко била грозна, тромава и т.н.. Сега обаче, когато Bethesda се развикаха пред целия свят, и започнаха да се перчат, че едва ли не ще направят най-добрата постапокалиптична ролева игра, ставаме свидетели на това как един куп индивиди, нямащи и грам идея от Fallout, се гласят да играят нещо уникално. Еми, братя, аз се надявам Bethesda да ни върнат към хардкор ролевите игри и да направят едно адски детайлно и зарибяващо продължение. Уви, мисля, че Fallout 3 се очертава като

боза за масите

Дано не съм прав. Warhammer: WaR е друга игрица, която смятам да опитам дни след премиерата ѝ. След като сума ти други MMORPG-та не успяха да ме грабнат, се надявам, че EA Mythic ще намерят сили да произведат истински добро фентъзи-военно RPG. Въпросителните около поредното заглавие, базирано на Warhammer вселената, са много, но аз лично се надявам, че всички оригинални идеи, за които авторите говорят, ще се реализират добре и всички ние ще видим детронирането на WoW (дали?).

Нямам търпение да видя и новите FIFA 09 и Fifa Manager 09. След като миналата година EA ни прецакаха и пуснаха окастрена PC версия (въпреки че и тя е невероятна), то в новата FIFA 09 100% ще видим next-gen графика, както и доразвити Be-a-pro и Zone Play режими.

Аз лично влагам много надежди и се надявам за пореден път EA Sports да затворят устата на конкуренцията. Общо взето тенденцията е ясна. Тази година 4 от 5-те заглавия, които очаквам, се разпространяват от EA, а догодина вероятно освен тях в голямата игра ще останат още две-три фирми. Нека всички останали почиват в мир.

Владимир Тодоров

Неизлечими мании

Като се замисля, три от най-очакваните от мен игри за тази година спадат към MMORPG-жанра. Какво да направя, зарибих се и аз по него. Че може ли да ме вините? Това си е същински убиец на офлайн живот.
При това не става дума само за WoW. Напоследък сценката "Здрасти, ае довечера на по бира", "Не мога, на рейд съм", се превръща във все по-честа и дразнеща за моите приятели. Какво да се прави, дългът ме зове. Надявам се само, че ще ме изтърпят още малко, поне докато ми писне. А дали това е възможно?

Една игра ще ги владее... някога

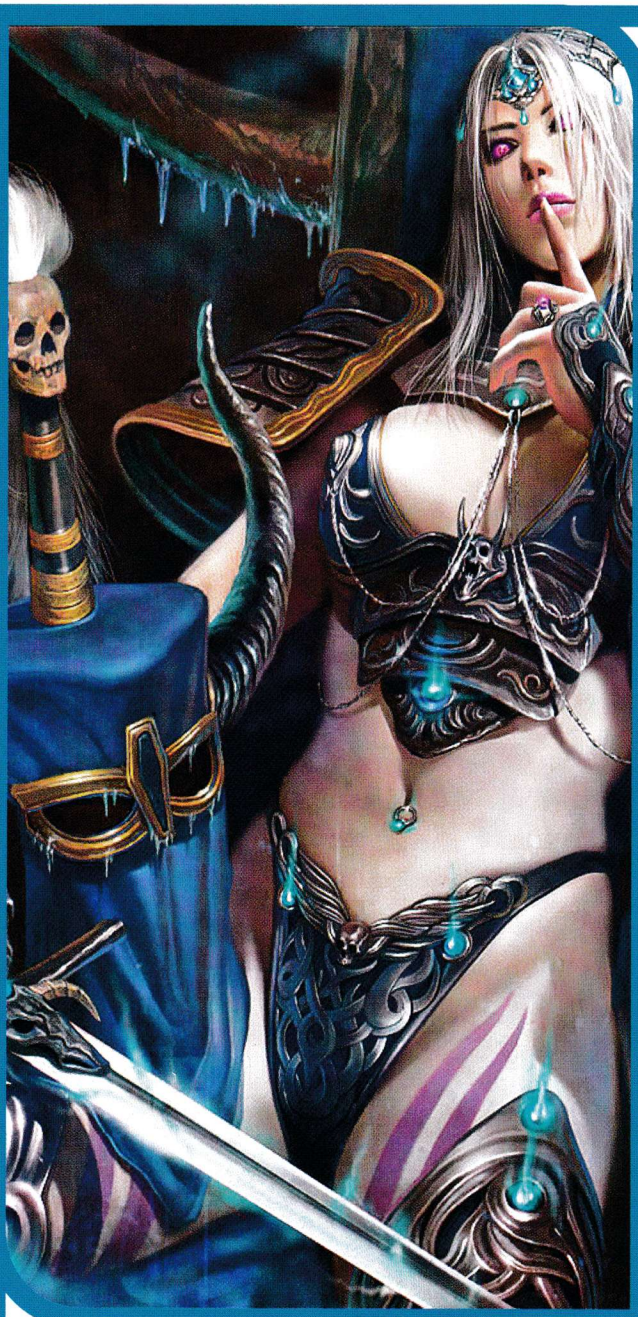
Ако трябва да караме по ред на излизане, вероятно първият ми фаворит ще е експанжънът за The Lord of the Rings Online (все още не е обявен, но и това ще стане много скоро, ако вярваме на обещанията на Codemasters). Каквото и да говорят повечето хора за тази игра, тя си ми харесва и ми е скъпа, най-малкото защото успя да пресъздаде Средната земя с една особено впечатляваща прецизност и внимание към детайлите.
Когато ми писне от WoW, просто си активирам акаунта на Lotro и се наслаждавам пищните зелени ливади край Графството, на уютните улички в Брее и на величествените водопади край Ломидол. Да, Turbine са заимствали това-онова от Blizzard, да – на играта ѝ предстои да извърви още доста дълъг път, преди да успее да стигне нивото на WoW, но мен си ми харесва. Може би защото съм луд фен на Толкин и съм пристрастен, не знам. Но това така или иначе няма значение.
Какво ще включат в експанжъна? Искрено се надявам Шлемово усое или Минас Тирит, да добавят някоя впечатляваща обсада под формата на райд, да ни позволят да се разходим из полята на Рохан, да се доближим с една крачка по-близо до Мордор. Просто нямам търпение.

Какво стана с бойния чук?

Ще ми се да видя и що за стока ще представлява Warhammer Online: Age of Reckoning. Забавиха я за не знам кой път вече и по предварителни очаквания сега ще се появи чак през лятото. Похвално е желанието на авторите да ни представят един качествен и завършен продукт, но е малко дразнещо постоянно да гъделичкат очакванията ни и да ни и да ни дават крайни срокове, които не спазват. Иначе играта блазни окото най-вече със своя силно засилен PvP елемент. Пък и е крайно време една от най-старите фентъзи вселени да се пренесе и в масовия онлайн свят.

По пътя към Артас

Вярвам, че и сами може да се досетите кое е третото MMO в моя списък. Вероятно по някое време през годината Wrath of the Lich King ще се появи и ще избие отново и малкото социални контакти, които са останали на повечето играчи в WoW. Не че на този етап ми е омръзнало да съм епична 70-ка, моткаща се по райдове. Но желанието да се преселя от извънземния Outland в нещо по-приказно и по-присъщо за WoW като новата територия Northrend, като че ли е по-силно от мен. И за да не потъвам изцяло в света на масовите онлайн игри, съм си набелязал и Sacred 2 като заглавие, на което да му обърна подобаващо внимание. Diablo III все още не се забелязва на хоризонта, а за сметка на това новият хек-енд-слеш на Ascaron се оформя повече от апетитно.
Прекарах множество часове пред монитора с първата част, възнамерявам да направя същото и с втората, най-малкото защото това е един от любимите ми жанрове игри, а Sacred 2 се очертава като единствения достоен заместник на Blizzard-ския хит. Много ми се иска някой да портне и God of War за PC. Но като че ли на този етап това изглежда по-скоро невъзможно (поне си имаме Rise of the Argonauts). Надеждата обаче умира последна, а 2008-ма тепърва започва.



Пламен Димитров

Годината на Blizzard

Да предположим, ей-така, като да се поддържа разговорът, че са ви останали някакви пари след новогодишните празненства. Луда мисъл, знам! Обикновено по това време на годината сме толкова на червено, че почти заприличваме на индианци. Но нека все пак допуснем, че феята на зъбчетата ви е навестила и ви е оставила някой друг лев за ъпгрейд на вярното PC. Дори да сме наточили кашона си до пръсване, с какво ще си опъваме нервите тази година?

Според професионалното ми мнение на астролог, годината ще премине под знака на Blizzard. Сериозно, колко често се случва от Blizzard да пуснат на пазара две игри наведнъж?

И то докато бълбукат слухове за трета? Отговорът е ясен – адски рядко! Но все пак, въпреки отличната им репутация, ми се ще да видя как ще потръгнат нещата с втория експанжън за най-популярната им игра в момента – World of WarCraft: Wrath of the Lich King. Защото, честно казано, WoW остаря.

И технически, и като геймплей. Лично мен вече ме уморява, но да се надяваме, че завръщането към чистото фентъзи (заледени фиорди, армия немъртви, дракони, спящи върху купчини злато и приковали девици към скали – дайте ги насам!) ще придаде малко разнообразие на играта. Още десет нива, hero class, среща с Принц Артас – екшънът се очертава да е качествен.

Другият бъдещ шедьовър също ще е

масов убиец на свободно време

– става въпрос за StarCraft II, разбира се! От Blizz нямаше как да измислят по-добър слоган за продължението на една от най-успешните игри за всички времена – Hell, it's about time! И наистина беше крайно време. През 2008 една от най-разпространените религии в Южна Корея ще навърши десет години, а едва ли е нужно да обяснявам защо това е страшно много време за една игра.

Наистина, не мога да опиша феномена StarCraft II – сами ще го видим, надявам се скоро. Дано само не се прояви манталитетът ни да се вторачваме в доброто старо минало, сякаш тогава са раздавали безплатен сладолед на клечка и Brood War да задмине внука си по популярност, защото "тая новата нещо не е както трябва". А и винаги може да разнообразим с малко Kane's Wrath – не забравям и лоялността си към C&C поредицата. Като се замисля, и малко FPS в лицето на Tiberium не бих отказал.

Докато сме на тема стратегии, много ми се ще да разбера най-накрая какво се случва със Spore, дългоочакваното чудо на Will Wright, създателя на The Sims. Защото, каквото и да мислите за Симовете, не може да им се отрече добрата концепция. А в Spore идеите на авторите от Miraxis така напират, че вече им преливат от ушите. Да преведеш една нация през изпитанията на вековете е едно – вече сме го правили не знам колко пъти. Но да направиш същото, като започнеш от една амеба – това вече трябва да се опита!

Друг потенциален

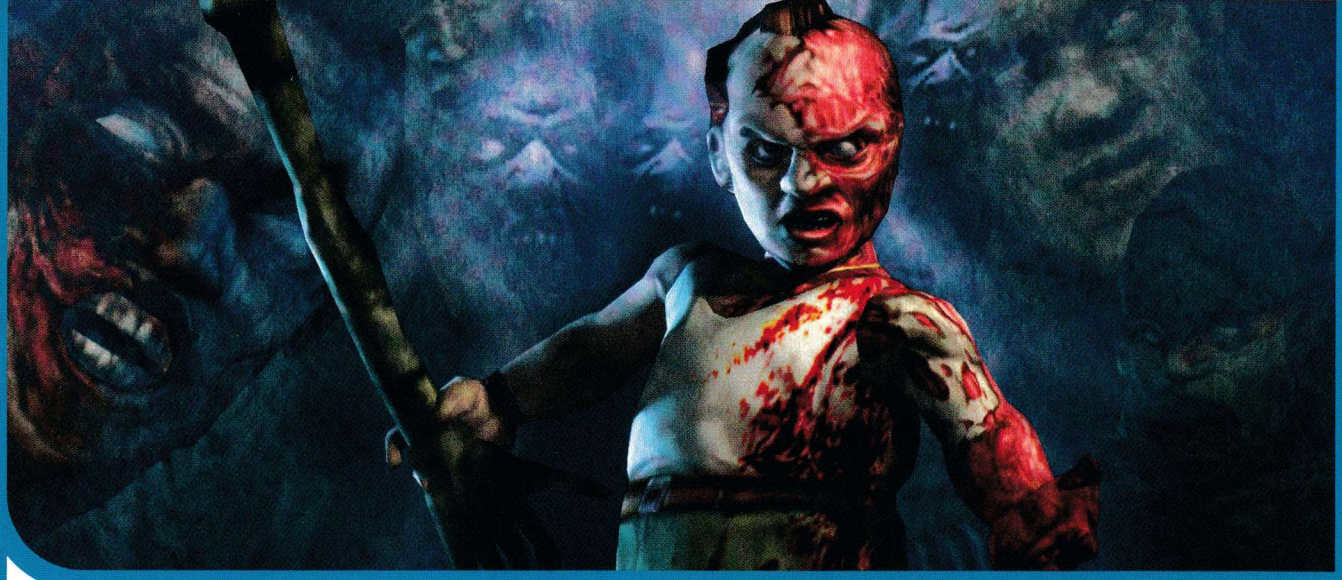
отровител на социалния ми живот

(дори не е създаден от Blizzard!) е MMO-то по Warhammer, по-известно просто като WAR. За него съм леко скептичен, защото лично аз съм по-голям фен на Warhammer 40k разклонението. Ако издадат MMORPG по него, прокарвам си интернет в някоя пещера на Витоша и се заселвам там за известно време.

Ако пък предпочитате офлайн ролевите игри, мисля, че едва ли някой ще остане разочарован от Fallout 3. Разработва се от хората, направили Oblivion - какво може да се обърка? Милион и едно неща разбира се, но нека не бъдем черногледи.

Дори няма да започвам да говоря за всички игри, които не ми се иска да изпусна, но които ще излязат само за най-различни по размер и цвят кутии, наречени конзоли. LittleBigPlanet, EndWar, Army of Two и какво ли още не. А ще дочакаме ли тази година PC версия на Grand Theft Auto IV? Можем само да се надяваме.

P.S. - А, забравих и Duke Nukem Forever! Ха, да бе...



Георги Панайотов

Динозаври, зомбита и космически кораби

Лято господне 2007 биде добро откъм геймурожай. Но като се замисля, най-много ме зарадваха игри, които никой не очакваше да бъдат успешни (Overlord), а хайпът около Halo 3 и Crysis ме подмина, без дори една по-тежка въздишка от моя страна. През 2008 нещата се очертават малко по-различни и усещам, че няма как да не падна в плен на игри, станали хитове, преди да са излезли. Като за начало в малката си потребителска кошничка смятам да пъхна StarCraft II. Има ли нужда да обяснявам защо? Е, добре, защото на Коледа за пореден път слушах "On the twelve day of Xmas, Blizzard gave to me....". Обзалагам се, че в момента, в който играта се появи, ще последва масова вълна от взимане на отпуски! С Дедовото 2 се изчерпват стратегиите, притеглили интереса ми (без да броим експанжъните за C&C 3, Warhammer 40K и Star Wars: Empires at War). Факт е, че човек трудно забравя първите си преживявания. Дори споменът за първия побой в училище те кара да тръпнеш в сладко меланхолична топлина и несъзнателно да почесваш белега на челото си. Turok бе първият шутър в живота ми. Затова чакам възраждането на франчайза с неподправен интерес. Иска ми се играта за пореден път да предложи уникални дизайнерски решения в създаването на оръжията и малко по-адекватен левъл дизайн. А ако върнат култовото пушкало, изстрелващо освирепял от запек брямбар, самонасочващ се към мозъчната кухина на всеки враг и прогризващ пътя си до пълно стомашно-чревно блаженство - е тогава ще има един изключително щастлив геймжурналист на този свят.

Като сме го подкарали на пуцалки, смятам да дам

Втори шанс

на Battlefield поредицата с Battlefield: Bad Company. Като този път ще се надявам да ги няма експлойтърските идиотизми от BF 2 и BF 2142. Въпреки големите си надежди, нещо ми подсказва, че усещането от оригинала си е заминало безвъзвратно и че идиотите, искащи да покарат самолетче, са вечни! Въпреки всички пускови проблеми S.T.A.L.K.E.R. (адски досадно се слагат тези точки) се превърна в една от най-добрите игри на годината, и продължението - Clear Sky се очертава като доста добър прикуъл. Очаквам с нетърпение да се върна в Зоната, но защо ли се притеснявам, че липсата на аномалии и поредната война (този път между сталкерските фракции) няма да е чак толкова вдъхновяваща. Всъщност голяма част от любовта ми към украинския шутър бе заради чувството, че играя Fallout от първо лице. Надявам се съвсем скоро да го направя, тъй като Bethesda закъсняват относително малко с поставените си крайни срокове. До момента графиката на играта изглежда зашеметяващо, а наемането на доказани актьори за озвучението дава силен старт на играта. Ще ми се Grand Theft Auto IV, Star Wars: The Force Unleashed и Resident Evil 5 да излязат и за PC, по-рано от година след конзолната си премиера. В противен случай бих бил принуден да си купя Xbox, защото това са игри, които трябва да имаш около себе си. Заради неприличното ниво на удоволствие, вървящо в комплект с Великата Кражба, заради деструктивните игрички със Силата и заради тълпите зомбита, които никога не се изтъркват като сюжет. Искаше ми се да добавя в списъка и WoW: Wrath of the Lich King. Много даже - това ще е поредното размазващо продължение на едно от най-добрите MMORPG-та, излизали до момента. Но знам, как няма да имам време за останалата част от живота си, ако изтупам от прахта своите WoW-герои.

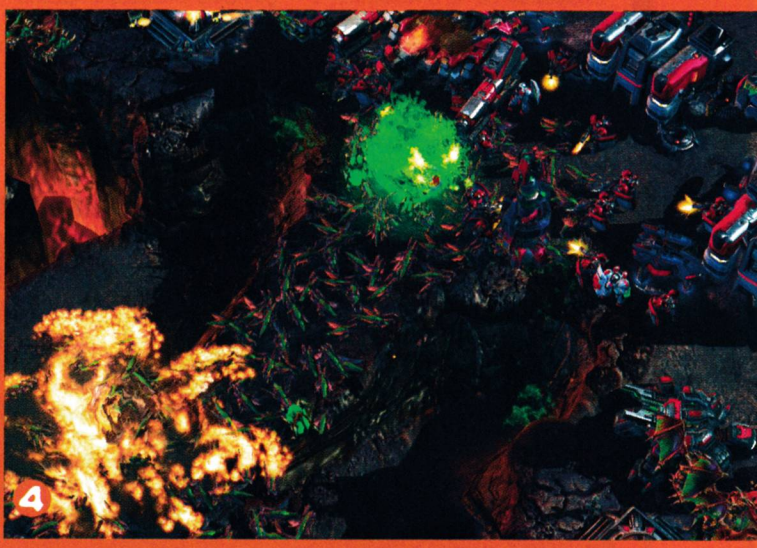
HOT SHOTS

Жанр: **Стратегия**
Издател: **Blizzard Entertainment**
www.starcraft2.com
Излиза: **когато е готова**
Платформа: **PC, Mac**
Мултиплейър: **Да**

Владимир Тодоров

Три раси, много стратегии

StarCraft II



Сега, след като чакането свърши и слуховете най-накрая бяха потвърдени – да, StarCraft II ще има и тя вече придобива все по-реални измерения! Всички с жаден поглед поглъщаме шотовете на сайта на Blizzard и филмчетата по темата. Надяваме се скоро да я има и датата за излизане. И макар и да не мога да ви кажа кога ще вземем участие в свирепите сражения между зерги, терани и протоси, ще ви споделя нещо – StarCraft II ще е една от най-яките игри въобще... В което мисля, че не се съмнявате. Вижте тези ексклузивни шотове и се убедете сами, ако все още не сте един от онези милиони зомбирани фенове на тази луда сай-фай стратегия.

1 На мостика на "Хиперион"
Кликнете на който и да е от NPC-тата около Джим Рейнър - главния герой за тераните и ще можете да ги заприказвате. Персонажите са анимирани реалистично, а движението им на устните е синхронизирано с речта. Дори може да цъкнете на прозореца и да надникнете в открития космос. И това не е единствената подобна стая.

2 Погледни през мъглата на войната
Сензорната кула на тераните, ъпгрейдната в радарна, им позволява да засичат вражеските единици, които се движат в зоната на Fog of War. Виждате ли тези малки червени точки с удивителни по средата? Това са откритите от кулата нашественици, насочили се към хората.

3 Колосалните протоси
Изглежда тези терани не познават колосалната мощ на новите Colossus, иначе вече щяха да са отстъпили. Тези гигантски машини на протосите са изключително мобилни, а височината им позволява да се катерят и да слизат от стръмни скали и други препятствия с особена лекота, което ги прави доминантна сила на бойното поле.

4 Масово нашествие
База на тераните, залята от муталиски, зерглини и бейнлингс. Последните са ново попълнение във вселената на StarCraft и представляват мутирали зерглини със самоубийствени наклонности. Наистина добри убийци на няколко скупчили се на едно място противници.

5 Атака по въздух
Седем Carrier-и на протосите нападат базата на арогантните терани. Този път мощните Thor войни няма да успеят да им помогнат. Кериерът вече не е най-мощната единица на псионичните извънземни (тази роля се изпълнява от кораба-майка), а като функции изглежда непроменена.

6 Всевъзможни Archon комбинации
Три Twilight Archon сеят разруха. На пръв поглед приличат доста на онези от първа част. Сега обаче може да ги създавате, като слеете който и да е от двата вида темплари. Това означава, че Archon, генериран от два High Templar-и, може би ще има по-силен щит, докато онзи, направен от два Dark – по-мощни магии или повече мана.

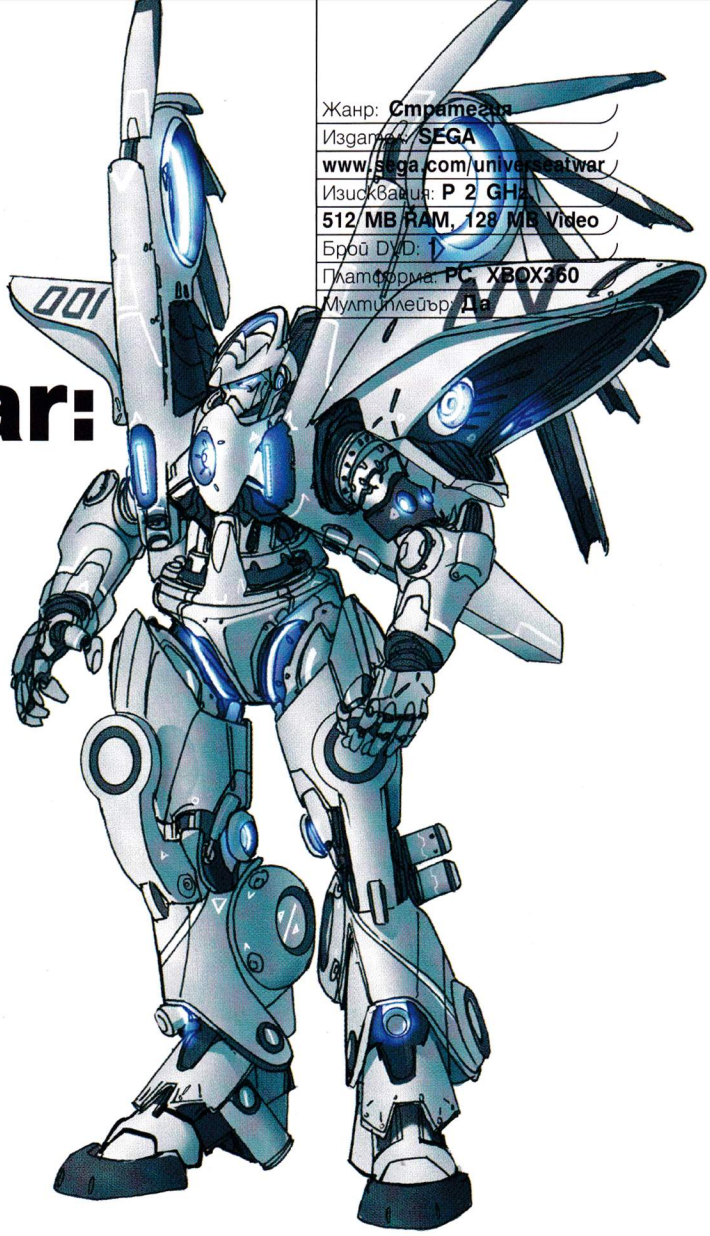
7 Battlecruiser operational!
Терани нападат базата на други терани. Сега техните батълкрузъри, след съответния ъпгрейд, получават ново мощно плазмено оръжие, което нанася area демидж на сухопътни единици, скупчили се на едно място.

8 Новата огнева мощ на тераните
Thor са толкова големи и мощни единици, че се строят самостоятелно на бойното поле. Те имат допълнителни снаряжения, разположени на гърба си. Това са артилерийски оръдия, които могат да бъдат използвани срещу по-здравите противникови единици или постройки.

Владимир Тодоров

Инвазията започна

Universe at War: Earth Assault



Жанр: **Стратегия**
Издател: **SEGA**
www.sega.com/universeatwar
Изисквания: **P 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB Video**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, XBOX360**
Мултиплейър: **Да**

Човечеството е на ръба на унищожението. Извънземните сили на Hierarchy се спуснаха от небесата и нападнаха планетата с невиждана ожесточеност. Нищо не може да им се противопостави. Хората са безпомощни.
Точно когато всичко изглежда загубено, мистериозна раса – най-големите врагове на нападателите ни - каца на Земята. Защо са тук? Да унищожат Hierarchy или да ни помогнат? Истинската война тепърва предстои...
Конфликтът между Novus и Hierarchy обаче ще събуди трета, мистериозна и древна сила, заспала на дълбините на океана. И тя определено няма да е доволна, когато види в какво се е превърнала любимата им Земя, на която са били покровители преди хиляди години. Битката между три извънземни раси ще реши съдбата на планетата ни. Ще оцелеем ли?

Най-накрая нещастните и егоистични хора не са отговорни за спасяването на своята планета. Не мога да ви опиша колко ме радва в това отношение Universe at War – най-новата стратегия, разработена от авторите на Star Wars Empire at War.
Да, в началото поемате тяхното управление, само и само за да видите колко нищожни и безполезни са техните оръжия срещу извънземните нашественици, решили да погълнат техния свят. След няма и две мисии обаче Pteroglyph ги изтласкват на страна и правят място на трите главни раси в играта, които ще проведат своята междупланетна война именно на Земята.

Novus – нашите спасители

Това са разумни високоразвити машини, които съществуват с една-единствена цел – да унищожат Hierarchy, нашествениците на Земята. Те използват енергията по един особено ефикасен начин и повечето им воини могат да се дематериализират и по този начин да пътуват бързо из картата така, както никой друг – стига да са създали специалните за тази цел мрежи.
Техните единици са слаби, но евтини, и така на практика могат буквално да залеят противниците си почти навсякъде на бойното поле с множество лесно заменими машини.
Тактическото преимущество на Novus е т.нар. пач система. Чрез дванадесет кръпки те имат възможност да подобрят почти всеки един аспект на своите единици и да повишат боеспособността им. Например повече кръв, по-добра далекобойност и прочее.

Hierarchy – нашите унищожители

Извънземна раса, спечелила си славата на унищожител на планети. Тяхната нова цел е Земята, а намеренията им – да погълнат абсолютно всички ресурси на нея. И тук нямам предвид единствено минерали, а и органичните форми на живот. В случая – хората.
Hierarchy на практика не разполагат с базова инфраструктура. И трите им основни постройки са мобилни, включително казармата, което ги прави истински страшилища за глупавите хора. Това са т.нар. Walker-и, които стоварват от небето, когато сметнат за необходимо (реално те не се строят на земята). Някои от тях напомнят триподите на "Война на световете". Единственият проблем е, че са бавни. За сметка на това техни отделни части могат да бъдат ъпгрейдвани с най-различни екстри, включително по-добра броня, допълнителни оръжия и прочие.
Що се отнася до ресурсите, техните Reaper-и могат да погълнат всичко по картата – сгради, коли, хора... Няма абсолютно никакво значение.

Masari – нашите покровители

Древна извънземна раса, която преди много хилядолетия се превърнала в спасителка на Hierarchy, но била предадена впоследствие и принудена да избяга на Земята. Там тя започнала да обучава човечеството и вдъхновила редица древни култури и митологии, докато най-накрая не изпаднала в стазис, дълбоко под океанските вълни, заедно със своя град-кораб Алатеа.
Визуално Masari напомнят хората, а техните постройки са вдъхновени от тези на египтяните, ацтеките и шумерите.
Тяхното тактическо преимущество е, че извличат енергия от етера. Т.е. не събират, а генерират ресурси, като по този начин не нарушават баланса в природата. Освен това могат да превключват между light и dark режим
Първият увеличава далекобойността на оръжията им, които освен всичко останало нанасят допълнителен изпепеляващ демидж. Докато при dark всички единици се движат по-бързо, но летящите са принудени да кацнат на земята. Междувременно тъмна бронирана материя започва да се наслоява по юнитите и сградите и да ги предпазва, а оръжията забавят противниците им.
Освен това техните работници – т.нар. архитекти – могат да подобряват ефективността на всяка една сграда в тяхната база, стига да бъдат изпратени при нея. Например при казармата ще увеличат скоростта, с която единиците се обучават.

Балансът на силите

Може би най-голямото преимущество на Universe at War са ма-

ниакалният дизайн на абсолютно всяка една единица, както и перфектният баланс между трите извънземни раси. Играта с нито една от тях не изглежда overpowered, а едновременно с това – всяка една от тях предлага коренно различен стил на игра и уникален подход към военния конфликт. Прибавете към общата картинка и по три уникални за всяка фракция герои с мощни способности, както и най-различни технологии, които да изследвате, и получавате една почти перфектна за мултиплейър стратегия. Тук е моментът да отбележа, че не всички екстри за онлайн игра са достъпни безплатно. За да се насладите максимално, ще трябва да си платите, подобно на Hellgate London. Режимът Conquer-the-world например е достъпен единствено с Games for Windows - Live Gold акаунт – само срещу скромните 50 долара. В него ще се изправите срещу своите приятели и ще се опитате да завладеете целия свят, нападайки територия по територия на една глобална стратегическа карта.

Ефектите на инвазията

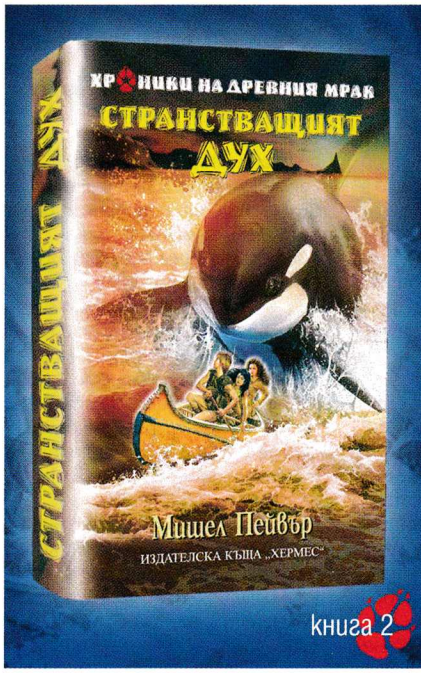
Визуално Universe at War изглежда доста по-добре от Empire at War, макар че има какво още да се иска от терена на играта, който в сравнение с единиците, направо бледнее. Що се отнася до специалните ефекти – те наистина могат да ви отнесат. Истинско удоволствие е да видите как черната дупка на Novus засмуква няколко Walker-и на Hierarchy, как Reaper-ите се забиват на земята с гръм и трясък или летящите чинии на нашествениците започнат да кръжат над безпомощните хора. Прави впечатление, че с включен DirectX 10 кадрите в секунда намаляват значително, което дори на 8800GTS с 640 MB RAM прави играта невъзможна в по-напрегнатите сражения. Пък и с него Universe at War не изглежда кой знае колко впечатляващо. Изключите ли го обаче, може спокойно да напомпате опциите на макс и да се насладите спокойно на истинските визуални способности на играта. Подобно на Lord of the Rings Online и тук DirectX 10 претърпя поредния си (а вероятно не и последния) провал. Общо взето Universe at War е една наистина добра и умело балансирана стратегия. Естествено – не е идеална. Проблеми с изкуствения интелект, патфайндинга и стандартните за жанра бъгове, не отсъстват (играта не винаги реагира, когато искате да създадете група от единици или да кликнете на отделен юнит). Те обаче по никакъв начин няма да ви попречат да се насладите на единственото по-стойностно за месеца заглавие. Включете се в инвазията.

- Отличен дизайн на единиците
- Три фракции, балансирани до съвършенство
- Висок фактор "преиграване"

графика
звук
геймплей

5.0

- Безличен саунтрак
- Не особено детайлен терен
- Слаба, предсказуема история



ИЗДАТЕЛСКА КЪЩА „ХЕРМЕС" ПРЕДСТАВЯ

ХРОНИКИ НА ДРЕВНИЯ МРАК

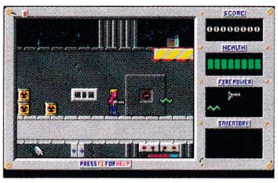
Един неизследван свят, изпълнен с тайнственост, магии, люти битки с демонични създания и ежедневна борба за оцеляване!

След като побеждават демона-мечка, Вълк заживява с глутница в Планината на Световния дух, а Торак остава при Гарвановия клан. Но спокойствието не трае дълго. Страховита болест напада всички кланове. Торак тръгва да търси лек. Пътуването е изпълнено с много препятствия и с битки с опасни врагове, с разкриването на невероятни тайни. То ще го отведе в безбрежния океан, ще го изправи пред страховития Ловец и още по-страховитите токорото – слуги на поредния Душеядец, с когото момчето трябва да мери сили.

Пламен Димитров

Дюк заслужава да каже "I am legend" много повече от Уил Смит

Duke Nukem – we'll be waiting forever*



1991 г. — 1993 г. — 1996 г. — ∞

Duke Nukem Forever? Сериозно? Вече ви чувам "Вие майтап ли си правите? Тази игра никога няма да излезе". Дали е така или не, могат да кажат единствено Дядо Боже и гадателите по някоя кабеларка. Това не е превю, в никакъв случай. Тази статия е породена от невероятното упорство, с което 3D Realms настояват, че продължават да работят по DNF, въпреки всички доказателства за противното. Конкретният повод е кратко teaser-клипче, което наскоро разтърси геймобщността. Всъщност "разтърси" е малко силно казано, поскоро я учуди. Или предизвика леко повдигане на вежди. Все едно. На кого му пука? DNF е една шега. Дори да излезе някога, вероятността да се окаже боклук е твърде голяма, за да е оправдан рискът. По-добре е тя никога да не излиза: така ще си остане винаги в главите на геймърите като "онази игра, която може би щеше да е страхотна, стига да се беше появила".

It's time to kick ass and chew bubble gum. And I'm all out of gum.

Нека първо уточним нещо: DNF се разработва отдавна. И като казвам отдавна наистина имам предвид АДСКИ-FUCKIN'- ОТДАВНА! Затова първо възнамерявам да напиша всички тъпи старчески шеги, за които се сетя, за да ги изкарам от главата си.
DNF се разработва от толкова отдавна, че Мойсей все още си чака preorder-а. DNF е толкова стара, че Ной е играл алфа-версия, докато товарил животните на ковчега си. DNF е толкова стара, че Иисус е питал има ли новини около нея по време на Тайната вечеря. DNF е толкова стара, че първият й енджин е писан на латински. DNF е толкова стара, че реклама за нея е намерена на стената на пещера, обитавана от неандерталец. DNF се разработва толкова отдавна, че Адам и Ева са видели първите скрийншотове от нея в Райската градина!
Така, продължаваме по сценарий. Няма да има повече глупости.

Nukem 'till they glow, then shoot 'em in the dark!

Историята на мускулестия блондин Дюк започва през отчайващо далечната 1991 г. Първите две игри са платформени екшъни – героят се движи само наляво-надясно покрай плоськ фон. Дюк е нает от ЦРУ да неутрализира злия доктор Протон, който се опитва да превземе Земята с армия от Techbot-и. Третата част от поредицата – Duke Nukem 3D – излиза в началото на 1996 г. и изпреварва Quake с няколко месеца. Именно триизмерната версия донася култовия статус на Дюк. Не е много ясно какво точно е поводът за славата. Според някои е чувството за хумор на нашата планина мускули, според други е наличието на жени... с професия... работещи жени... абе стриптизьорки. Мнозина от по-младите геймъри може би няма да разберат защо се вдига толкова шум около един клонинг на Serious Sam (да, това е сарказъм), за по-дъртите пък отговорът ще е очевиден. По една или друга причина, играта е страшно успешна и веднага се заговаря за продължението.
Самата Duke Nukem Forever е обявена на славната дата 27 април 1997 г. Замислете се кога е било това – нямаше Google, нямаше Wikipedia. Нямаше дори StarCraft, а него го има от мно-ого отдавна. Скромният автор на тази статия е бил на крехката възраст от десет години. Играта ще работи с енджина на все още неизлязлата Quake II. В следващите няколко месеца не се случва нищо интересно, само първите скрийншотове са публикувани в PC Gamer.
Първото раздвижване се забелязва на E3 1998 г, когато е показано първото филмче от DNF. В него можем да се насладим на интересна архитектура, превозни средства, състоящи се предимно от кубове и мистериозната помощничка на Дюк на име Bombshell. Тук за пръв път виждаме и прочутия дядка-миньор – плейбой-статусът на този персонаж не подлежи на оспорване. Ако бях нърд щях да кажа, че неговата снимка в един стар брой на PC Mania е най-яркият спомен от детството ми. Но понеже не съм, да кажем, че образът още е доста жив.
За тотален шаш и паника на всички фенове, само дни след премиерата на филмчето 3D Realms решават да зарежат енджина на Quake II и да работят с този на излезлия наскоро Unreal. "Не мисля, че ще има значително забавяне" – казва Джордж Брусард един от създателите на Дюк. Ех, само да знаеше...

Babes, Bullets, Bombs. Damn – I love this job!

Минава година, в която разработчиците се кълнат, че всичко върви по график и играта ще постави нови стандарти в геймплея, като също така ще се възползва и от подобренията на енджина, нанесени в Unreal Tournament. През ноември 1999 г. се появяват и първите картинки с новата графична платформа, като този път играта изглежда наистина добре. Интересна прогноза намираме в брой 12/1999 на PC Mania. Там пише, че DNF на практика е готова и "ще се появи в края на второто тримесечие на 2000 г.". Ех колега, само да знаеше...
Играта обаче отново затъва в проблеми с енджина. 3D Realms не се справят добре с прехода към UT и искат помощ от програмистите на Epic Games. Цяла година не се случва нищо инте-

*Дюк Нюкем – ще чакаме вечно

ресно, като изключим излизането на пазара на Daikatana и последвалото й сгромолясване в пламъците на геймърския гняв. И така до първия ден на E3 2001, 17 май, когато е показан нов трейлър с Дюк. Той е епичен. Друго не може да се каже по въпроса. Но и това не продължава дълго. 2002 г е поредната черна година за DNF – почти всичко свършено по дизайна на нивата е зарязано и започнато наново. Работи се върху енджин – собствено производство, като за поредната смяна е обяснена с нестабилността на Unreal-машината. Междувременно излиза Duke Nukem: Manhattan Project, последната официална "Дюк" игра за PC. И 2003 г. не е много по-добра за проекта. Президентът на компанията-разпространител Take-Two заявява, че играта най-вероятно няма да излезе преди края на годината, на което Брусард отвръща на професионален жаргон: "Take-Two needs to STFU imo". Много хубаво, но играта вече закъснява с шест години...

Don't worry, saving chicks is what I'm all about!

През 2004 г. вече всички знаят, че DNF едва ли някога ще се появи, затова дори не си правят труда да търсят новини около нея. Ако си мислите, че 2005 е по-интересна, значи ви очаква разочарование.

През януари 2006 г. Брусард заявява в интервю, че оръжията и противниците са почти готови. Въпреки това инспекция в офисите на 3D Realms, направена от едно компютърно списание, показва, че играта не е дори в алфа-етап. За последните девет години са напуснали по-голямата част от хората, включени в проекта, но Брусард отказва да признае поражение и настоява, че работата продължава и "всичко е почти готово".
В началото на 2007 г. се появяват два нови скрийншота, които на практика не показват абсолютно нищо, но наливат масло в огъня. И така до 19 декември, когато като гръм от ясно небе изникна и последният засега клип, посветен на играта, спасявайки с появата си редица сайтове за геймновини, които се чудеха за какво да пишат в коледната новинарска суша. Самото клипче не показва много – няма реален геймплей, няма декори, само Дюк помпа бицепс във фитнеса, пуши пура и си казва репликата при затъмнен екран (за да не видим липсата на лицева анимация може би?). Дали някога ще има DNF? Не знам. Всъщност, надявам се, че няма да излезе. Иначе ще бъде подложен на безмилостна дисекция от геймжурналисти, чакащи този паметен момент от години. И освен ако не е ръчно изкована от самия Зевс и издадена от Blizzard, тя е обречена да се провали. А Дюк не заслужава това. Определено.

Орлин Широв

Наследството на Лара Крофт

ТОР 5 на мацките в игрите през 2007-ма!

САРА МОРИСЪН Tabula Rasa

Едноличната победителка тази година се казва Сара Морисън. Адски горещата виртуална мацка е дело на Ричард Гариът и неговия екип. Трябва да признаем, че момчетата са се справили просто поразително. Нейната съдба не е сред най-приятните, но това не ѝ е попречило да се развие по един приятен за окото начин. Още на 19 години тя остава сираче, след като Бейн превземат Земята и убиват цялото ѝ семейство. Тя оцелява по чудо (ех, защо не съм бил наоколо да я приютя у дома на топло) и единствената ѝ цел в живота е отмъщението. Героинята е овладяла силата на LOGOS и с нейна помощ се опитва да се бори срещу ужасните Бейн. Не се залъгвайте от външния ѝ вид обаче. Тя е опасна, агресивна и в никакъв случай не трябва да бъде подценявана.
За мен Сара Морисън си остава бисерът на 2007 година, а всички кандидати за вниманието ѝ трябва да се насочат към Tabula Rasa. Когато сте там, питайте просто за Морисън. Сара Морисън.

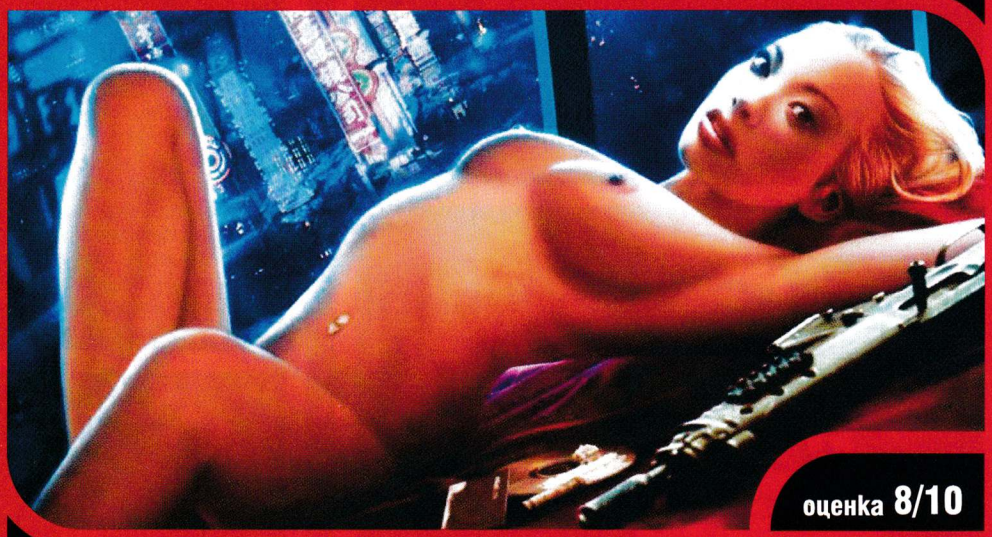
оценка 10/10

Сара е много добро момиче, честно и почтено и сигурен съм, че е добра домакиня и любвеобвилна съпруга. Без забележки към формите ѝ и начина ѝ на живот - без дрехи, с големи оръжия! Единственият ѝ минус е безкрайният стремеж към мъст, но той е насочен към Бейн, а не към мъжете по принцип, както е при други участнички в тази класация.

Горещите мацки в компютърните игри стават все повече и повече, появявайки се във всеки уважаващ себе си хит. Независимо от жанра, страстните прелъстителки дразнят окото на жадния за ласки геймър. В обществото битува мнението, че повечето играчи са безчувствени интроверти, вглъбени в измислени светове, незаинтересовани към другия пол и още куп подобни безсмислици.
Аз не съм съгласен с това твърдение и за да ви помогна да преосмислите тезата, ви представям най-горещите мацки, появили се на компютърния екран през 2007-ма. Ранглистата е базирана на субективни критерии и е вдъхновена от подобна класация на Playboy. Тя обхваща най-яките и страстни диви от всички игрови платформи. Нека ви припомня как дълги години единодушно определената победителка за най-яка виртуална мацка бе Лара Крофт. Погледнете изкусителките за 2007-ма и си признайте дали Лара може да стъпи на малкия пръст на някоя от тях. Ами не! Заслугата е на еволюцията във визуалните технологии. Изчакайте още няколко години и ще видите, че виртуалните момичета ще станат с пъти по-готини и от манекенките. Това е наследството от прелести, което ни остави госпожица (може би вече госпожа) Крофт.

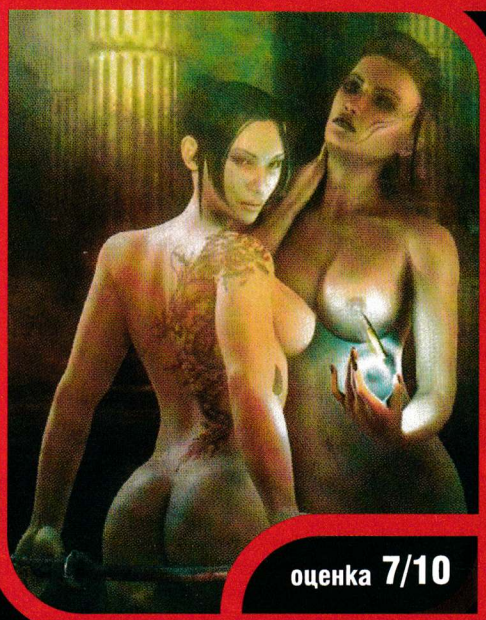
ЙОКО РЕТОМОТО Kane & Lynch

Китайките имат един много специфичен изкусителен чар. Те са едновременно невинни и много виновни, безпомощни и много активни, както и един куп други противоречащи си неща (много съблазнителна и необръснатата между краката например). Въпреки това Йоко Ретомото е опасна и непредвидима, както и АДСКИ секси, преди всичко останало. Нейната връзка с Кейн се върти предимно около разточителни вечери в интимна обстановка над личния й частен клуб Мизуки. Там тя и той прекаляват с изискани питиета, кока и автоматични оръжия. Не се влюбвайте в тази жена. Тя може само да ви довлече проблеми. Има стотици мутри, тонове оръжия и е постоянно жадна за екшън, наркотици и... страст. Дали можете да поемете такава отговорност? Аз не мога.



оценка 8/10

Момичето е от висока класа и е отлична. Въпреки това, както и да го гледаме, тя си има проблеми с дрогата и не е сред най-приятните компании за прекарване на свободното време. Ще ви надруса, ще ви напие и ще се възползва от вас. А вие не искате това, нали? Още повече, че поддържа отношения с психопати като Кейн.
Външният й вид отново е без забележки, като азиатският произход е голям плюс.



оценка 7/10

ВИЛХЕМИНА ЧЪРЧ и ЕБИГЕЙЛ БЛЕК
Clive Barker's Jericho

След тежките ежедневни битки, всеки командос има нужда от почивка в компанията на приятна дама. Или две. Нашите две героини Чърч и Блек обаче се наслаждават взаимно на компанията си. Едната е "кървава магьосница", което ще рече турбо машина за убиване. Тя чертае символи по тялото си (с остър предмет, а не с химикалка), за да изпълнява заклинания. Блек пък владее телекинезата и може да контролира посоката и силата на куршумите, изстреляни от нея. Двете са доста опасна комбинация, която може да бъде експлозивна, дори само при очен контакт. Винаги ме е било яд, че много хубави жени объркват правилната посока.

Двете мацки са много яки, но на първо място са на обратната страна на монетата и не се интересуват от мъже (о-о-огромен минус), а в добавка към това Вилхемина е и мазохистка. За някой това може и да не са минуси, но според мен, са факти, които не трябва да поминаваме с безразличие. Те двете да помислят добре и ако от догодина тръгнат по правия път, а Вилхемина спре да се самонаранява, могат да получат и по-високи оценки. Защото в тях има много хляб. Мляс.

КЕАЙРА
Age of Conan

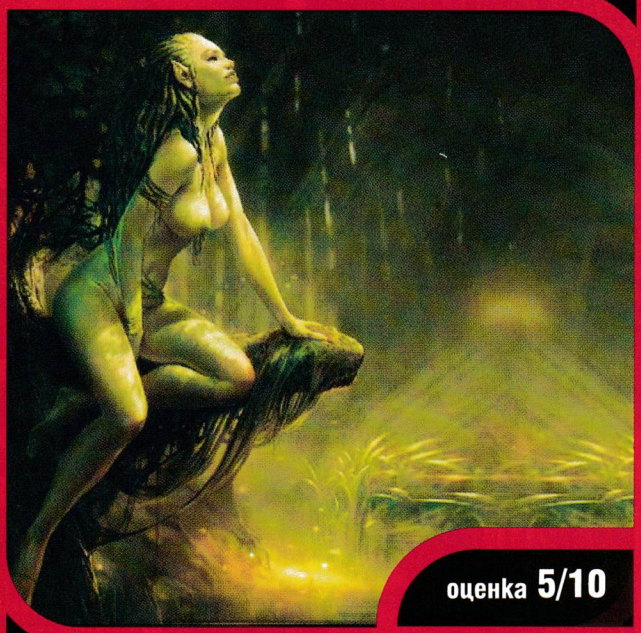
Поредната опасна виртуална нимфа е спасена лично от Конан, когато е била съвсем малка и превърната в робиня на диво племе. По-късно Конан става крал, а тя се превръща в ръководител на шпионска мрежа, която служи на кимерския управник. Нейното желание за страст, породено вероятно от психотравмата в детството, е толкова голямо, че всеки, докоснал се до плътта ѝ, умира скоропостижно. Единствена хубава страна на това е, че попадналия в нейните лапи странник може да се почувства като Бог, малко преди да отиде при него завинаги.

оценка 6/10

Кеайра, почти както Моренн, няма много истински лични отношения с мъже. Единственото предимство, което има любимката на Конан, е нестихващата ѝ страст, но тя може да бъде разглеждана и като минус. Ако трябва да я задоволявате по 5-6 пъти всеки ден, най-вероятно ще попаднете под ножа ѝ още при първия опит. Когато тя е недоволна, е много опасна и за всички е по-добре да не се навъртат около нея.

МОРЕНН
The Witcher

Моренн е от партията на Вилхемина и Ебигейл. Ако живееха в нашата епоха, сигурно щяха да се запознаят из някой чат за лесбийки, но уви, Моренн е отдавна в историята. Тя е част от Eeriewives - общество, изградено само от жени. Те отвличат малки момичета и ги отглеждат като част от техния орден, а после ги учат по свой пример да ходят при военнопленниците и да "произвеждат" поколение. Аз лично не харесвам безчувствената идея за секс, който просто е за продължение на поколението, затова едва ли ще мога да се разбера с Моренн. Съмнявам се, че и някой друг би се справил, защото дриадите (расата, към която принадлежи тя) не са сред най-разговорливите. Първо стрелят, после питат. Един съвет от мен: ако случайно попаднете на дриада, не говорете - оставете се да бъдете заловен като военнопленник. Ще ви е по-приятно от бързата и безболезнена смърт.



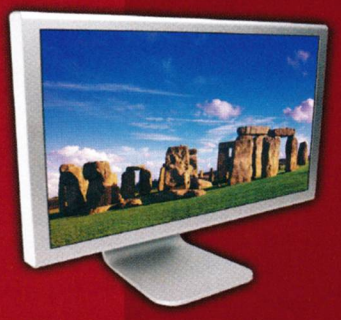
оценка 5/10

Моренн е прелестна и това е безспорно. Въпреки това тя живее само сред жени и приема секса като задължение, с което продължава рода си. Колкото прекрасна и да е една дама, то с такива убеждения не може да получи по-висока оценка. Още повече, че при нея отношенията с мъжете са на двата края - или умираш, или си средство за възпроизводство. Тъпо.

Останалите кандидатки за тази класация бяха съвсем буквално отстранени от Сара, Йоко, Вилхемина, Ебигейл, Моренн и Кеайра. Вилхемина и Ебигейл не възприеха радушно идеята в началото, но след това набързо помогнаха на останалите девойки да ликвидират конкуренцията.

The **Ultimate** Visual Experience™ for **HD**

HD Gaming • HD Photos • HD Video



HD видеото оживява с ATI Radeon™ HD 2000 серия!

- Видео на голям екран с технологията ATI Avivo™ HD
- Лесно HDMI свързване по един кабел с вграден 5.1 surround звук
- Гладко възпроизвеждане на Blu-ray™ и HD DVD
- Всички видео екстри на Windows Vista® с пълна DirectX® 10 поддръжка

SAPPHIRE HD 2400 XT
700 MHz ядро/1400 MHz памет
256 MB GDDR3, 64-bit
UVD (H.264/VG 1), HDMI, HDCP
Пълна поддръжка на
Microsoft® DirectX® 10

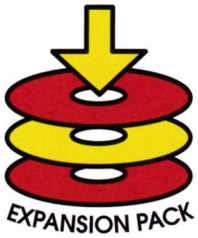
SAPPHIRE HD 2600 XT
800 MHz ядро/2200 MHz памет
256 MB GDDR4, 128-bit
UVD (H.264/VG 1), HDMI, HDCP
Пълна поддръжка на
Microsoft® DirectX® 10

ATI Radeon™ GRAPHICS

Официален дистрибутор
"АСБИС България" ЕООД
"Симеоновско шосе" 120,
1700 София, (02) 969 9811,
sales@asbis.bg www.asbis.bg

AMD Smarter Choice

© 2007 Advanced Micro Devices, Inc. AMD, the AMD arrow logo, ATI, the ATI logo, CrossFire, Avivo, Radeon and The Ultimate Visual Experience are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Windows Vista and DirectX 10 are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Other names are for informational purposes only and may be trademarks of their respective owners. The features listed reflect the capabilities of the graphics processing unit (GPU). Implementation of any specific feature may vary by graphics card. Not all ATI Avivo HD features are available in all products. Consult graphics card specifications to confirm support for these features. Features, pricing, availability and specifications may vary by product model and are subject to change without notice. Products may not be exactly as shown. DirectX 10 drivers for AGP products are currently not available and are scheduled for delivery in Fall 2007.

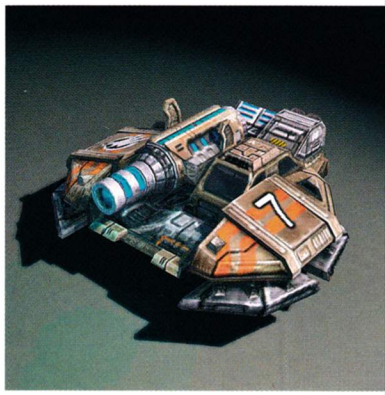


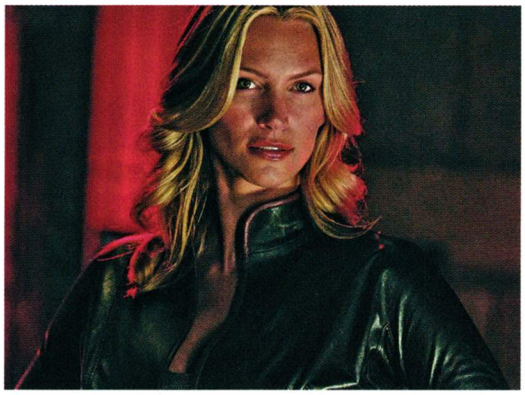
Жанр: **Стратегия**
Издател: **EA/EA LA**
commandandconquer.com
Излиза: **Пролетта на 2008-ма**

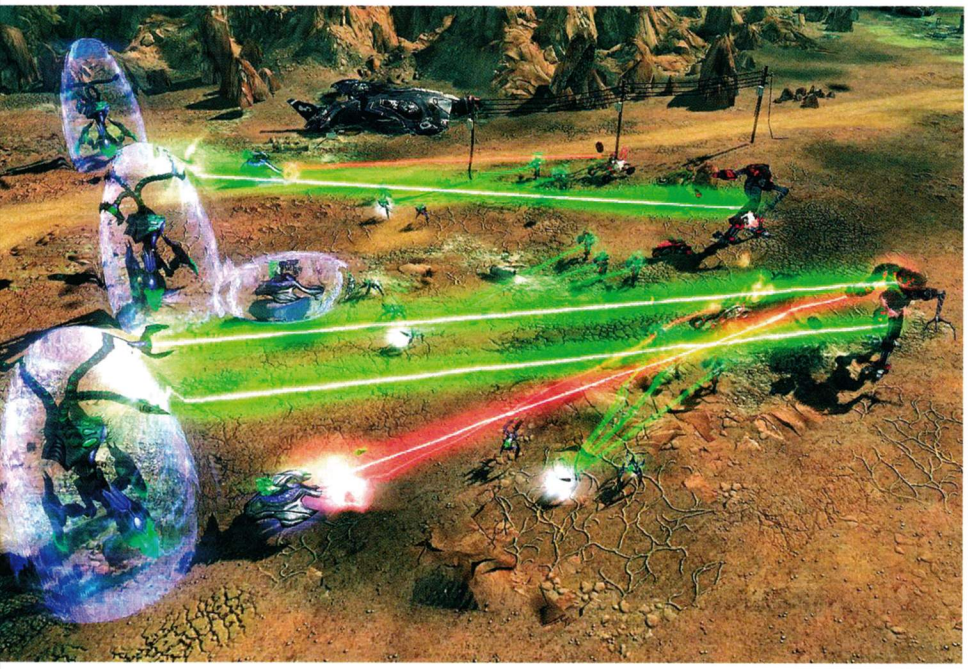
Георги Панайотов

Тиберийната война тепърва започва!

Command & Conquer 3: Kane's Wrath







Tiberium Wars беше истинска манна небесна за почитателите на поредицата. Особено след неведнъж поставяния въпрос: "А сега накъде?", който висеше във въздуха след разпадането на Westwood. Оказа се, че избраната посока е повече от добра, тъй като и двете новосформирани геймстудия: EA LA и Petroglyph запазиха доброто си име и изстреляха 4 (вече 5 с Univerese at War) успешни стратегии.
Наистина, играта породи вълна на недоволство сред хардкор фенове на франчайза заради липсата на някои единици, но мрънкане и недоволни винаги е имало и ще има. Третата тиберийна война носеше в себе си всичко, от което един геймър има нужда. И ако си мислите, че по-добре от това няма да стане - помислете пак...

Завръщане в бъдещето

Нека набързо да си припомним какво се случи в миналите епизоди. Кейн, мистичният лидер на братството на NOD, е поразен в края на първата игра. Лидерското място е заето от командир Славик и изкуствения интелект КАБАЛ. Войната приключва успешно за силите на глобалната защитна инициатива (GDI), като на финала се прави намигане, че Кейн не е мъртъв и КАБАЛ го поддържа във "форма". В експанжъна странен космически кораб се разбива на планетата и двете враждуващи фракции се засилват да го изучават.
КАБАЛ се побърква тотално, а армията му от киборги започва да унищожава всичко по пътя си. В екшъна се намесват и мутантите... Настъпва относително спокойствие и але-оп, светът пак е метнат в джаз музиката с завръщането на Кейн, изтребването на главнокомандващите на GDI и взривяването на една от най-големите тиберийни жили, довели до верижна експлозия и заличаването на 1/3 от планетата. За да е пачангата пълна, взривът е забелязан от малък отряд извънземни - Скрин (малък по техните си стандарти де), които гледат на завзетата от зелените кристали планета, като една голяма палачинка, към която само трябва да добавят конфитюр. Пристигането им спича както NOD, така и GDI, а стотици фенове получават малък оргазъм, виждайки че спекулациите за извънземните технологии, използвани от Братството по време на втората война, не са били само спекулации. Точка, ако искате да разберете повече от страхотната история, намерете си игрите и ги изиграйте... всъщност трябва да се засрамите, ако още не сте го направили.

Command and Conquer 2.5

Kane's Wrath няма да е точно продължение на Command & Conquer 3. Тъй като в него събитията ще развиват преди, по време и след третата война и нашествието на Скрин. Ще бъде по-скоро мост между двете игри, хвърляйки повече светлина върху това какво се е случило между двете войни. В коя миша дупка се е скатавал Кейн през цялото време и каква е връзката между тиберия, КАБАЛ и Скрин?
Сините извънземни приятелчета пък се оказват доста по-комплексна система от касти и идеологии. В крайна сметка излиза, че зад първоначалната атака с нож, вилица и малиново сладко над палачинката... ок, спирам с това - над Земята се крие една вътрешна борба за надмощие.
Не само на ниво история Kane's Wrath ще бъде нестандартен. Мисли за него не като Brood War (нови единици, кампании, история), а по-скоро като за C&C Generals: Zero Hour. Ако си спомняш, във второто заглавие бяха добавени генералите. Всеки един от тях бе специален в определени сфери (дефанзивини техники, авиация, проклетия китайски танков командир и т.н.) и смучеше здраво в други. Подобен модел би трябвало да видим и сега, тъй като всяка от трите враждуващи страни се сдобива с по две подфракции. Всяка една от тях ще разполага с уникални единици и технологии, но ще ѝ липсват други. Също като в Generals, ще се акцентира на един стил на игра (ръш, костенурка, тех, въздух, танкове и т.н.), който ще е силно различен от стандартния за фракцията. Ликувай народе, сипи си глава с розички и не забравяй да махаш саксиите, преди да ги метнеш във въздуха, защото дизайнерите от EA LA са се вслушали във всички вопли, нададени за последната година от фенската общност.
Киборгите се завръщат! Също и Wolverine-те! Дори Титаните! И докато вие си представяте звуковият еквивалент на "ТАДА-ДАДАМ!", аз ще продължа с новите нещица. Двукраките роботи бяха махнати от вселената на играта след изсмукано от пръстите оправдание. Но феновете си ги искаха (всяка трета тема във форума започваше с RQ:)) и ето, че си ги получиха.

Това не е всичко

Всяка една от фракциите ще има и по едно ултимативно оръжие. Скрин вече разполагат с такова в лицето на огромната летяща палачинка... така де, Mothership. GDI се сдобиват с масивен танк, двойно по-голям от Mamuth-а и подозрително приличащ на тежкия танк на Гардовете от Warhammer 40 000.
Освен тройното оръдие, опустошаващо всичко за секунди, в него има 4 бункера, в които можете да сложите пехотинци по избор. А ако това не ви е достатъчно - чудовищното му туловище поглъща тиберия като прахосмукачка. Разходете го из запасите на противника и оправете икономиката си за секунди. В името на баланса са разбъзикани някои от старите единици, добавени са нови ъпгрейди (по-добра броня за солджърите и самолетите на GDI, невидимост за артилерията на NOD и т.н.), или са промени сградите и нужното технологично ниво, за да бъдат постигнати. Всичко това е гарнирано с поредния опит за баланс на трите сили, и след десетината опита играта вече е с един от най-добре рафинираните мултиплейър режими на пазара.

"На южните Карпати..."

Всички знаем тази леко просташка песничка. Но не знаем какво би могло да разклати дървото на EA LA. Разходката из хронологията на тиберийумните войни ще е интересна за всеки фен и прекалено скучна за всеки, циклещ само за победата. Третата част бе силно дебалансирана, но в същото време страшно прилепчива, затова и мултиплейър общността ѝ е съвсем фанатизирана.
Както вече споменах, дизайнерите са се вслушали в гласа на точно тази маниашка публика. Затова искрено се надявам Kane's Wrath да е точно като оригинала си - достатъчно приемлива и динамична както за начинаещия играч, така и за ветерана. Не забравяйте, че играта се прави както за PC, така и за Xbox (дори някои колеги се обърках с конзолния интерфейс и си помислиха, че ще има редизайн в експанжъна), а това е нелека задача.

Tiberium

Явно C&C Renegade няма да остане единствения шутър, базиран на тиберийумната вселена. EA регистрираха сайта и името Tiberium. Засега не се знае нищо друго освен най-общия сетинг и жанр на играта.
За сметка на това на форумите можете да прочетете цял тон спекулации: http://www.ea.com/tiberium/home.jsp

Фракциите

До момента са известни субфракциите на Скрин и GDI, NOD все още си остават мистерия. Инопланетяните ще могат да избират да се подвизават като Reaper-17 - отказали се от авиацията в името на пълно отдаване на тиберия. Traveler-59 пък са шпионската каста на Скрин. Експерти по телепортацията и мозъчния контрол, те са крехки, но не им пука особено, тъй като оставят някой друг да върши тежката работа, докато кльопат пуканки. GDI разчитат на ZOCOM и Steel Talons. Първите са луди фенове на стерео музиката, за това са си изградили цяла серия от звукови оръжия. За да не гинат по зелените кристалчета пък, тяхната пехота е приспособена да понася големи количества болка и да си го връща тъпкано. Steel Talons пък са лудували по Gauss технологиите, дори защитните им кули могат да ги използват. Това е и субфракцията, използваща най-много всякаква тежка верижна техника за сметка на авиацията си.

Жанр: **Стратегия**
Издател: **Iron Lore**
www.dawnofwargame.com
Излиза: **5 март 2008**

Пламен Димитров

Затишие пред буря...

Warhammer 40 000 Dawn of War - Soulstorm

Warhammer 40,000 вселената е толкова впечатляваща! Просто трудно може да се намери друг свят, където дори добрите момчета мислят, че милостта е вредна и не виждат проблем в изпепеляването на цяла планета, ако е за общото благо. Всъщност "добри" няма, всичко е въпрос на гледна точка, нищо не е черно и бяло и навсякъде има огромни количества насилие.

Ама такова едно, кефещо. Като видях заглавието и си мислех, че от колонките на PC-то ще се понесе нежна музика за душата и бавен джаз. За щастие предположението беше твърдо и решително опровергано. Soulstorm е третият поред експаншън за Dawn of War и доколкото видях от излязлото наскоро демо, вдига летвата на екшъна доста високо.

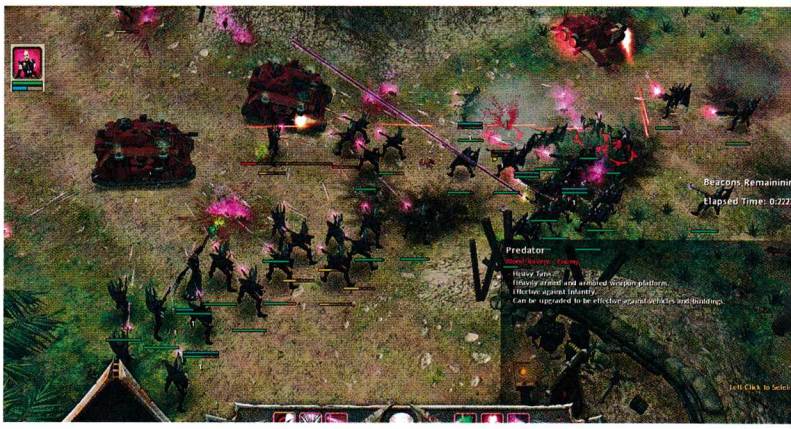
Въпросната soulstorm представлява космическа warp-буря, която е заградила цяла слънчева система и враждуващите страни изпращат армиите си, за да проучат феномена.

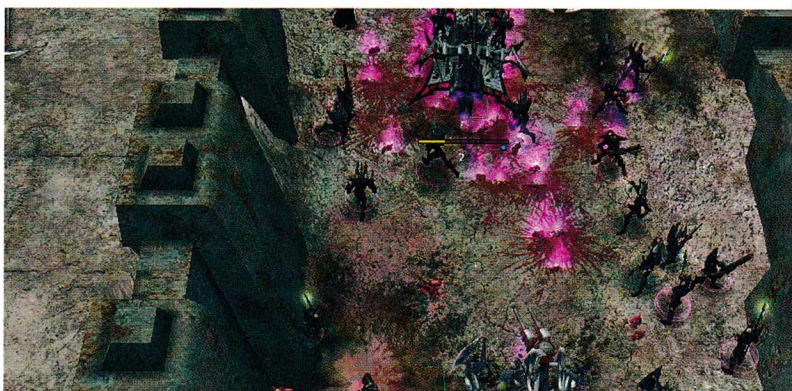
Тъмни елфи и Бойни сестри

В експанда ще бъдат добавени две нови фракции - Dark Eldar и Sisters of Battle, докарвайки общия брой на расите в Dawn of War до девет. Всъщност продължението ще е stand-alone и ще можете да пробвате всички фракции в сингъл, но в мултиплейър ще можете да играете само с двете нови (ще трябва да инсталирате и по-старите версии, за да отключите всичките). За съжаление по-подробна информация има само за първата раса, а втората все още тъне в мистерия. Dark Eldar са прокудените братовчеди на обикновените Елдари и поради малкия си брой в сравнение с останалите раси, разчитат на светкавични удари, за да достигнат до победата. Рядко ще имате огромна армия, с която да смажете врага си с числено превъзходство. Войниците им нанасят добри щети, но не устояват много на неприятелски огън.

Механизираните им единици са подобни – бързи и мощни, но не и издръжливи. Дори финалната им единица, огромната футуристична каляска Dais of Destruction – която между другото включва две полуголи робини на палубата си – удря силно, но не е танк, следователно не трябва да се излага продължително време на вражески обстрел. Тъмните Елдари са пирати и робовладелци и за да воюват имат нужда от още един, трети ресурс освен стандартните два. Работата е там, че всички Елдари имат специални soulstones, които след смъртта им предпазват душите им от хаотичния бог Slaanesh.

Тъмните обаче нямат такива камъни и са принудени да принасят в жертва други души, за да не реши богът да посегне на техните. Що се отнася до играта, това означава, че след всяка битка на бойното поле за кратко остават душите на загиналите, които могат да се съберат от някои единици и да се използват за задействането на някои специални умения, като Piercing Vision, което засича невидими единици или ултимативната Soul Storm, която нанася масивни щети на всички единици в радиуса си без оглед дали са приятелски или вражески. Всъщност има и мирни начини да се сдобиваме с души (от телата на измъчвани роби), така че едва ли ще имате проблем с този ресурс. Тъмните Елдари също така правят сгради, само като посочват мястото за строеж с някой работник и конструкцията се довършва сама. Отсега е ясно, че дори опитни Dawn of





War ветерани ще трябва да преминат през обучителната мисия, за да разбират новите игрови механики.
Втората нова фракция, Бойните сестри, известни също като Adepta Sororitas и Дъщерите на Императора, е изцяло съставена от жени.
Това е религиозна група в служба на Бога-Император. И тъй като жени не могат да служат в подразделенията на Space Marines, Сестрите са се включили в войната част на Инквизицията и активно преследват еретици и предатели на Imperium-а. Те предпочитат да използват огън, защото (според тях) само той може да пречисти душата от поквара. Също ще имат свой специален ресурс – Вяра, но тъй като не бяха включени в демото, за начина им на водене на битки не може да се каже много. Не питай "Защо да убиваме извънземни?"

По-скоро се запитай "Защо не?"

В третия, и както изглежда последен експанжън, преди да видим Dawn of War 2, войната наистина ще е тотална и епична. Тук ще бъде доразвита идеята от кампанията на предишното допълнение Dark Crusade. Ако си спомняте, там имахме на разположение една планета, състояща се от двадесет и пет сектора, които трябваше да отвоюваме от останалите фракции. Е, време е да мислим мащабно – в Soulstorm ще имаме цели четири планети и три луни, които да подчиним. Ако всяка от тях има по около двайсетина сектора, както в предишния експанд, не ми се мисли колко време ще отнеме минаването на цялата кампания. Да не забравяме, че и фракциите вече ще са девет. Това означава, че ще ни се предоставят огромни възможности за преиграване, ако разбира се нервите ни издържат целия междупланетен гърч. Вече си представям как кампанията в DoW 2 ще бъде завладяването на цяла галактика – не че няма да е интересно, но само си представете какъв зор ще е. И все пак съм сигурен, че момчетата (и момичетата предполагам) от Relic и Iron Lore няма да изпуснат нещата от контрол. Иначе на бойното поле всяка фракция се е сдобила с по някой нов юнит: Космическите пехотинци например получават Techmarine, а Имперската гвардия – Leman Russ Demolisher.
Но основното допълнение в тази насока е добавянето на летящи единици, като Fighta-Bomba за Орките и Barracuda за Tau. Направени са и промени в мултиплейъра – все пак той имаше немалка заслуга за популярността и успеха на DoW и предишните й разширения. Вече явно ще имате собствен генерал, който ще можете да окичвате с различни медали и други такива, когато постигнете даден добър резултат, например пет поредни игри без загуба или нещо такова. Soulstorm би трябвало да излезе през март и въпреки остарялата си графика (оригиналната игра дебютира на пазара през 2004 г. все пак) смятам, че ще закове бая хора пред мониторите само с помощта на гигантските количества насилие, които предлага. Наистина кой ли не си е мечтал да навлече двуметров бронран костюм и да размахва моторна резачка срещу вълна от орки. Какво? Никой ли? Само аз? Е, както и да е. По принцип малко игри получават повече от едно разширение (освен ако нямат Sims в заглавието си) и понеже това мен лично много ме дразни, подкрепям с две ръце идеята за по-чести обновления на любимите ни заглавия. И то качествени. Благодаря предварително.

Жанр: **Шутър**
Издател: **UbiSoft Montreal**
farcrygame.ubi.com
Излиза: **март 2008-ма**

Георги Панайотов

Атаката на клонингите или истински хит?

Far Cry 2

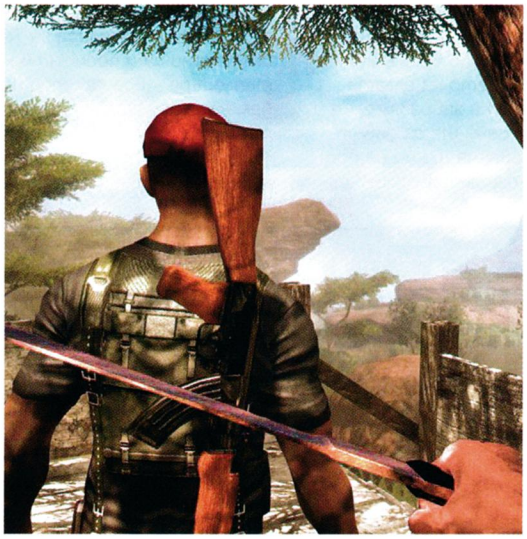
Появата на Far Cry беше истински свеж повей в гейминдустрията. Всичко започва с една малка фирма от програмисти-маниаци, решили да направят най-добрия визуален енджин и да го продадат за няколко пробити долара. В някакъв момент се ражда брилянтната идея да се направи малко по-дълго технологично демо на графичната платформа. И накрая пичовете така се увличат, че в крайна сметка имат почти завършена игра в ръцете си.
Донапъват се до последно, добавят история, финалните нива и още няколко оръжия и... се ражда FarCry. Може би не най-добрият и оригинален шутър, но определено най-красивият за времето си, подплатен с толкова много реализъм и реални физични закони, че те грабваше и те караше да го изиграеш на един дъх.

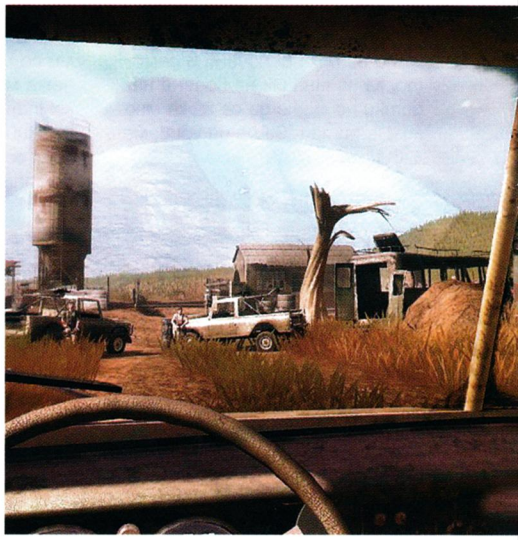
3 години по-късно

FarCry е вече в историята. Играта, използваща второ поколение Cry engine - Crysis стана безапелационен хит, освен това е само първата част от многообещаваща трилогия. Нормално е CryTek да яхнат вълната на успеха и да започнат да изпомпват ресурсите си на сто процента - в случая, създавайки Far Cry 2. Безспорно в момента компанията е гушнала доста дини под въображаемите си мишници. А това означава, че ако не намерят правилния баланс и походка по пътеката към върха на славата, може да завършат деня като огромно червено петно на паважа.
Основните въпроси пред FarCry са следните: без съмнение играта ще е перфектна в техническо отношение, но дали няма да е просто порт на Crysis в нов сетинг? Или пък ще е с недоизпипана история и геймплейна структура, като първата част? И двата въпроса зависят от едно-единствено нещо - дизайнерите и тяхното желание, защото откъм умения са показали, че са способни на най-доброто.

Paradise cracked

Всъщност всички притеснения, че играта ще е набързо скалъпен пакет с карти, се изпаряват при новината, че заглавието се разработва тайно от повече от две години, докато





CryTek ни залъгваше с конзолни портове и трохички.
Историята няма да е свързана с копието на "Острова на д-р Моро" от първата игра. Ще можете да изберете ролята на един от няколко наемника. Целта ще е една: убийство на могъщ трафикант, известен като Чакала. Но не се и надявайте да светите маслото на Чакал, изигран от Брус Уилис (защо пък веднъж някой бабаит не си избра кодовото име Слънчето или Прасчо, остава мистерия). Трафикантът се е заел със снабдяването на двама африкански узурпатора с оръжия и амуниции. Избраният от вас герой ще се събуди в хотелска стая, болен от кофти болест (нещо гадно и венерическо предполагам) и Чакала до леглото му. Тъй като играта не може да свърши в самото си начало, той ви оставя на мира и ви подарява личния си патлак, за да се гръмнете, ако болестта се влоши прекалено много. И от тук се започва пачангата.

Един отворен свят

Стремежът на създателите на Far Cry 2 е да създадат максимално отворен и голям свят в игра, която не е MMORPG. Плановете им са да можете да обиколите цялата територия, без веднъж да видите Loading прозорец или надпис. Доста високо поставена летва, която до момента малцина са прескачали. Финалната ви цел ще е смъртта на Чакала, но как ще я реализирате, ще зависи само и единствено от вас. Което също е нож с две остриета. От една страна на повечето от нас ни е писнало някой да ни води за носа, от друга - децентрализираният сюжет и свобода могат да доведат до страшно разбозяване на заглавието.
Интересно е, че можете да взаимодействате с останалите участници в историята на макро и микро ниво, не само насочвайки мерника си към каските им. Дали ще се отправите директно и праволинейно към целта си, или ще се включите в битката между двамата африкански бойни вождове, съюзявайки се с някой от тях, ще изберете сами.
Из света на Far Cry 2 ще бродят и останалите персонажи, които сте пренебрегнали в първоначалния си избор. В зависимост от килима, който сте си постлали до момента, ще можете да ги приветствате като приятели или като смъртни врагове, работещи за конкуренцията.
NPC-тата ще са по-скоро праволинейни в избора си на партньори. Ако без да искаш пуснеш куршум в тяхна посока, ще те мразят. Измъкнеш ли ги от кофти ситуация - ще те обичат. Във втория случай дори ще можеш да разчиташ на това да върнат услугата. Представи си как се впускаш в изтребването на цял лагер гадове с приятната мисъл в главата, че един от най-добрите снайперисти е зад гърба ти, пазейки безценните ти задни части от оловна пенетрация.

Еволюция

Първата игра използваше за сетинг тропически остров. Crysis - също, само че в нея въпросното парче суша беше екипирано с извънземния еквивалент на хладилник МРАЗ и няколко изключително красиви (и опасни) зони, в които всичко бе нежно заледено. Вторият Far Cry започва също на остров, но смущението ни от този факт е бързо разсеяно от клетвите на дизайнерите, че джунглата е просто реверанс към феновете на първата серия. Очакват ни разходки до заснежени планински върхове, африканските степи и градчета. Последните пък трябва да изместят акцента от далечните битки към бързи престрелки на близка дистанция.
Естествено, ще има превозни средства, добрите традиции не трябва да се нарушават. Не е ясно още дали ще се използват функциите от Crysis за модификация и ъпгрейд на оръжията. Знае се, че пушкалата ще са около 30 - от последната дума в американската оръжейна индустрия до класики като АК-47 и РПГ седмица.
Впечатляващата физика на Cry енджина е приложена и тук, като виртуалните оръжия ще се държат идентично с реалните си събратя. Например гранатите на РПГ-то ще се възпламеняват едва след няколко метра във въздуха, така че ако си изстреляте една в краката, тя ще отскочи и ще поеме към съдбата си на безопасно разстояние от вас. Така че забравете за рокет джъмпа.

Системни изисквания

Да се говори за системни изисквания преди някоя игра да се е появила на пазара, най-често е действие, заредено с коефициента на интелигентност на коркова тапа. Все пак съм длъжен да спомена факта, че технологичното демо на играта върви нормално на двуядрен процесор, две гигабайтчета рам и GeForce 8800. CryTek се кълнат, че тепърва ще полират нещата и дори едноядрен процесор ще е напълно достатъчен (сигурно за low detail).

"Ако може и сос бешамел с картофките?"

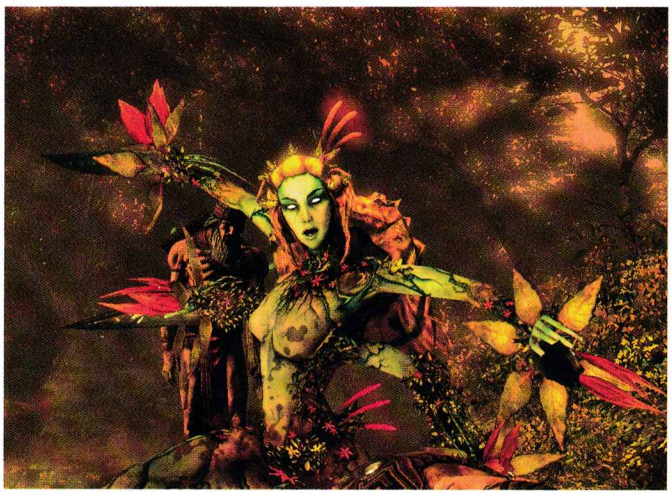
FarCry се очертава като доста амбициозно и изпипано заглавие. Определено няма да е опит за изтръскване на джобовете на геймърите и копиране на Crysis в нова среда. Да, ще има доста общи черти, но игрите са от една и съща компания, а този тип плагиатство е допустимо позволен. Освен това ще видим познати неща само при идеите, които наистина работят и радват публиката. Системата с избор на герой и създаване на приятели изглежда повече от интересно, стига да не се прекали с нея.
Mass Effect е типичен пример как дори една ролева игра може да се спихне, като домат на слънце, ако се прекали с диалозите. Иска ми се да се събуднат обещанията за свобода на действие, защото често се е случвало наистина да имаш достъп навсякъде, но лекинко да бъдеш перван по бузките, ако пристъпиш там, където главният дизайнер е определил, че не ти е мястото в момента. Най-често тези шамарчета идват под формата на танк, когато върхът в арсенала ти е малокалибрен картечен пистолет.

Жанр: **Екшън-ролева игра**
Издател: **Codemasters**
codemasters.com/argonauts
Излиза: **2008-ма**

Владимир Тодоров

По следите на Златното руно

Rise of the Argonauts



Легендата за аргонавтите е една от най-древните истории на античния свят, разказана преди повече от две хиляди години. Сега авторите на заглавия като екзотичната Battle Realms, епичната Lord of the Rings: War of the Ring и магическата DragonShard са се заели с нелеката задача да я възкресят. Това е едно от най-обещаващите заглавия за 2008 – с брутални битки и оригинални геймплей елементи. Прочетете и се убедете сами. Създателите от Liquid Entertainment определят Rise of the Argonauts като ролева игра, в която е наблегнато на силните страни на жанра – добра история, развитие на героя и ключови решения, които оказват влияние на съдбата ви по-нататък. Същевременно пренебрегнати са изцяло онези досадни елементи, които го правят толкова неприветлив за мнозина – безкрайни менюта, тромаво боравене с инвентара, десетки статистики, по-голямата част от които нямате представа за какво служат, и т.н.

Легенди и своеволия

Още в самото начало ваша милост ще надене галошите на митичния Язон – млад воин и крал на Йолк, чиято жена е убита в деня на тяхната сватба. В желанията си да я върне от смъртта, той се качва на масивния боен кораб "Арго" и се отправя на опасно приключение в търсене на Златното руно. Говори се, че мистериозните сили на този артефакт могат да преборят дори смъртта. Какво му трябва повече на Язон, освен да събере онези пътешественици, които искат да му помогнат (станали известни по-късно като аргонавти), и да се отправи на дълг поход към далечната страна Колхида, където се съхранява Златното ру-

но? Онези от вас, които са си завирали носа и преди в старогръцката митология, вероятно са усетили, че Liquid са си позволили леки своеволия и са променили легендата, както намерят за добре. Това обаче не е непременно лошо, тъй като по този начин могат да нагодят историята по-успешно към цялостния геймплей. А на този етап той се очертава солиден като олимпийски камък.

На дълго пътешествие

Наличието на кораб като "Арго" предполага и доста странствания надлъж и нашир из просторните морета на Древна Гърция. Така че не се изненадвайте от факта, че нивата в Rise of the Argonauts всъщност представляват отделни острови, всеки един от които е посветен на даден гръцки бог. Този на Артемида например, покровителката на лова, е пищно зелен с гигантски дървета, които буквално те затварят в своята прегръдка. Островът на Аполон представлява една необятна пустиня, а на Арес – огромен вулкан, в центъра на който се намира арена.
Ключът към това да се доберете до Златното руно е подбирането на правилните герои измежду аргонавтите, които да отговарят на предизвикателствата, с които ще се срещнете на дадения остров. Засега е сигурно, че Херкулес и Аталанта ще бъдат част от приключенците. Първият, вярвам, няма нужда от представяне. Коя обаче е Аталанта? Според някои източници това е единствената жена, която Язон е допуснал на "Арго". Тя е участвала в прословутия Калидонски лов и със своя стегнат лък е нанесла първата рана на глигана, тероризиращ Земята.
Тези двама свирепи воини ще бъдат незаменими по време на битките. А сраженията ще се случват често предвид опасностите, които аргонавтите ще се изправят по пътя си – шесторъките великани край остров Кизик, харпиите, тормозещи прокълнатия от Аполон Финей, коварните Симплегади, където скалите се приближават една към друга, и прочие. Дали всичко това ще види бял свят в играта, тепърва ни предстои да разберем.

God of War-подобна

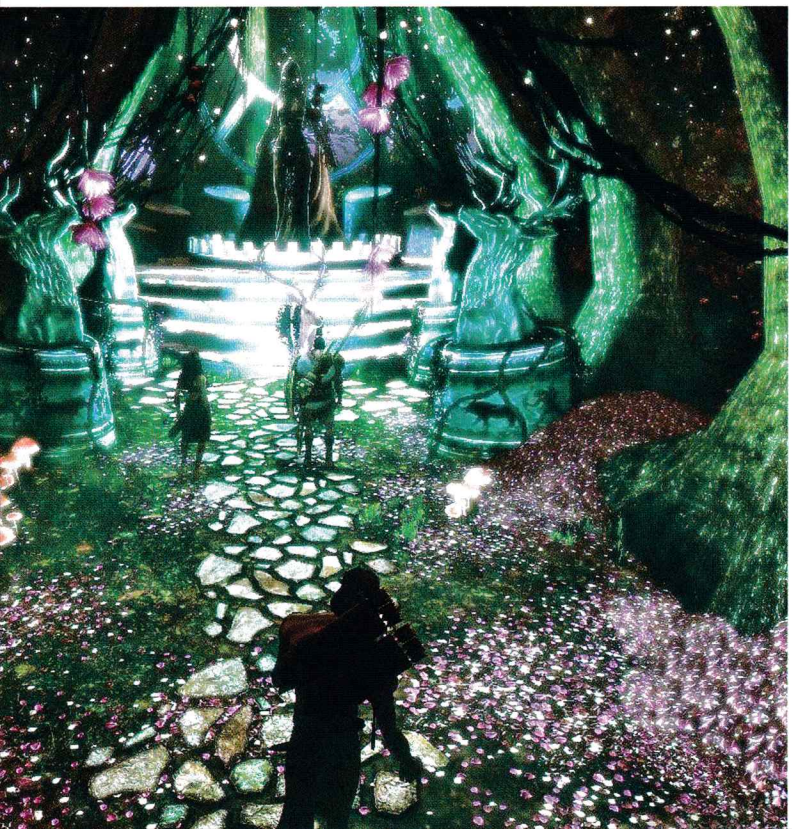
Бойната система изглежда умопомрачително добре в трейлърите. Представете си, че сте се изправили срещу триметрово прасе, което всячески се опитва да ви наниже на огромните си рога. Какво правите в този случай? Херкулес го хваща за бивните и го застопорява на едно място, а вие го намушвате с все сили отстрани. Друга сцена: обградени сте от трима войници, въоръжени с мечове и щитове. Изваждате си копието, намушквате един от тях, вдигате го във въздуха и го запращате към стената. Вадите боздугана си, счупвате щита на другия и го заколвате с меча си. Херкулес пък извива ръцете на последния и го хваща в мечешката си прегръдка, докато междувременно вие отсичате главата му, която по случайност запращате директно към камерата. Да, Rise of the Argonauts ще бъде

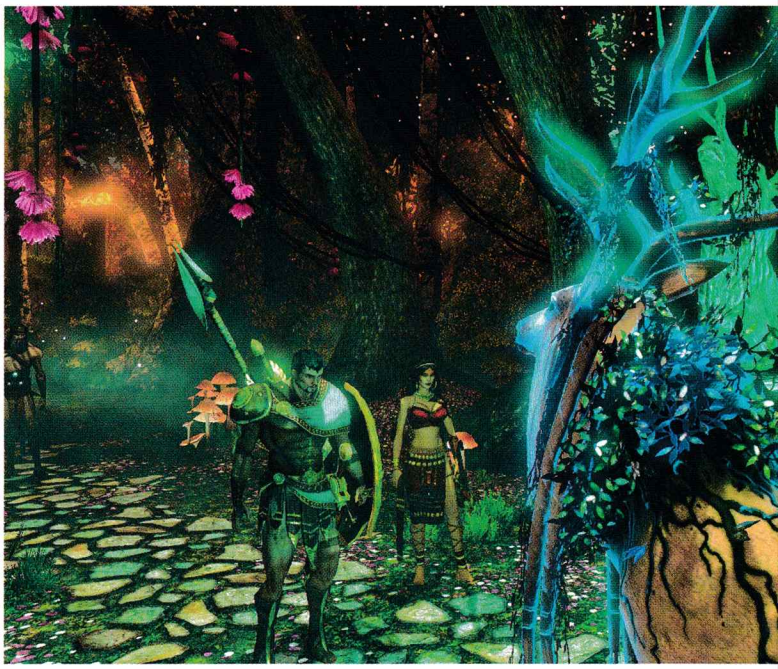
изключително кинематографична

Битките изглеждат зрелищни, физиката на героите – реалистична, а светът – изключително красив благодарение на Unreal 3 енджина. За онези от вас, които са прекарали последните няколко месеца единствено и само в Азерот, това е същата графична платформа, захранваща BioShock, Medal of Honor: Airborne, Stranglehold, Gears of War, Unreal Tournament 3 и други подобни визуални шедьоври.
Ако случайно се чудите как ще успеете да прилагате в действие всички гореспоменати движения, спокойно – Liquid са се постарали да направят битките колкото се може по-интуитивни, а смъртоносните удари, които владеете - контекстуално сензитивни. Вместо да ви натоварват с един куп команди, с които да ръководите аргонавтите, те са се погрижили AI-то им да бъде достатъчно интелигентно. Оставете Херкулес сам и вижте как ще започне да разкъсва враговете ви на малки парчета. Доближете се до него и той ще започне да работи в екип с вас и да се опитва да ви помага, както намери за добре.

Благоволението на боговете

Liquid са решили проблема с развитието на героя по един доста нестандартен начин. То е обвързано с благоволението, което боговете имат към вас. Ще изучавате различни допълнителни движения, специални умения и способности в зависимост от това кого предпочетете да почитате: Атина, Арес, Хермес или Аполон.
Може да им се мазните по два начина. Първият са т.нар. подвизи - да убиете 20 дриади, да откриете пещерата, където Зевс е бил скрит от очите на Кронос, или пък да спасите няколко ловци от надвиснала беда. Това са все подвизи, които очакват своето изпълнение. След това, когато се натъкнете на храм, ще можете да ги посветите на някой от четирите главни божества и по този начин да спечелите благоволението им и да получите достъп до нови умения. В Rise of the Argonauts боговете на Олимп постоянно следят постъпките на Язон, дори по време на диалозите. Ако се държите агресивно, ще се харесате на Арес, ако сте лукави и манипулативни – на Хермес, и т. н. Така героят ви ще се развива постоянно и по един напълно интуитивен и новаторски за RPG-жанра начин. На теория звучи идеално, остава да го видим и на практика. Откъдето и да я погледнем, гръцката митология е един от най-благодатните извори, от които разработчиците черпят вдъхновение за фентъзи-игри - прословути герои, странни чудовища, мощни артефакти и епични пътешествия. Вижте само в какъв хит се превърна God of War.
Дали и Rise of the Argonauts ще блесне със същата сила? Можем само да се надяваме, тъй като надали споменатия конзолен шедьовър ще види някога бял свят и за PC.





Жанр: **Симулатор с камиони**
Издател: **Activision**
torusgames.com
Изисквания: **P 2 GHz, 256 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS2, XB360, GameCube, DS, Wii**
Мултиплейър: **Не**

Асен Георгиев

Искате винаги да сте с предимство? Просто бъдете по-големи от другите!

Monster Jam

Ако е истина, че притежателите на джипове избиват комплекси с размерите на своите возила, то Monster Jam е раят на комплексарите. В тази игра, която е създадена въз основа на реално съществуващо състезание със същото име, ще откриете няколко основни момента – простота, първичност и всевъзможни автомобилни чарколяци.
Ако сред вас все още има хора със солиден геймърски стаж, то може би си спомняте културата Destruction Derby. Е, ако се сещате за нея, знайте, че Monster Jam е нещо подобно, но далеч по-напомпано. За тези с по-къса памет ще направя аналогия с FlatOut 2, където основната идея е близка до тази на играта, която ще ви представя в това ревю.

Защо да играя Monster Jam?

Осъзнавам, че ще е трудно да убедя аудиторията в България за това колко адреналинов е "сюжетът" на играта, защото пътуването по нашите улици и магистрали е не по-малко екстремно преживяване от него. Това обаче не пречи да ви запозная по-детайлно с произведението на Torus Games.
Като за начало ще ви кажа, че играта не е особено взискателна по отношение на системни изисквания и е изключително лесна. Действа успокояващо и ще ви помогне да научите разни неща за някои фундаментални физични закони. Като например, че когато се засилите с всички сили към бетонна стена, вероятността да се размажете в нея е далеч по-голяма, от тази да преминете. От друга страна, ако сте фен на американското шоу Monster Jam и сте запознат с участниците в него, ще забележите, че благодарение на договорените от Activision лицензионни права в играта фигурират всички маниашки камиони, участвали в зрелищното шоу през последните години: Bounty Hunter, Grave Digger, Destroyer, Predator и други.

"Каското" е задължително

Ако нямате застраховка на автомобила си, по-добре стойте далеч от тези състезания. Ако пък не разполагате и със застраховка живот, по-добре осигурете семейството си по някакъв друг начин. Това са основните съвети за участниците, дръзнали да излязат на арената. Там те ще трябва да покажат най-дивашките трикове, които са способни да възпроизведат с огромните четириколесни машини. Или пък на пистата, където да демонстрират завидни шофьорски умения и скорост.
Възможностите, които Monster Jam предлага, не са кой знае колко много що се отнася до разнообразие в геймплея.
Можем да разделим режимите за игра на две – единични събития и шампионат. Може би се досещате, че първият режим е по-скоро тренировъчен. Що се

Кой сега е номер едно?

Обичайна ситуация

Гледай къде караш, бе, ей, мърльо-о-о

JAVA ИГРИ

215552 Пилотирай своя изтребител и унищожи вражеските кораби и самолети.

215553 Нов вариант на добре позната игра. Зимното време усложнява нивата. Ще се справиш ли?

215554 Всички ще ти завиждат, за това кое имам! Организирай много партита и се наслаждавай на секси мацки!!!

215555 Предизвикателство за всеки любител на *ШАХА*. Добави още едно супер удоволствие към деня си.

215556 *Карпов X3D Chess* е идеалната игра за хората обичащи шаха.

215557 Подкарай военния джип и среляй наред. Събирай боеприпасите по пътя си, за да останеш и играта.

215558 Опитай атмосферата на *Испанската Примера Дивизион!*

215559 Играй на едноръкия бандит и виж какво ще ти донесе *ДЖАКПОТА!*

215560 Ако обичаш високи скорости и опасни приключения - това е твоята игра!!!

215561 Подготви се за голяма битка с всичко и всеки!

215562 Много добрата java игра! Няма ли да я пробваш?

215563 Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил;-) Това е тъкмо за теб.

215564 *На български език!* стани велик магьосник с най-мощните магии и заклинания на света

215565 Още една *Кама Сутра* за мобилен телефон! Може да намериш нещо и за теб.

215566 Играта много наподобява на познатата игра *Mortal Kombat*

215567 Космически войни! Много добра стратегия. Пробвай!

SMS на номер **1710**

Обади се от стационарен телефон **09004 1710**

Gothic 3 The Beginning Играта Gotic във вариант за мобилен телефон. Превъплати се в ролята на героя Xardas и върни обратно магията на остров Khorinis!

215568 **215569**

Хвърляй ножовете и дрехите на мацките сами ще падат!

215570 **215571**

ПОРЪЧВАШ 1, ПОЛУЧАВАШ 3

215572 Неустоимата Парис сега е предВас. *Без цензура!*

215573 Яко пуцане! Ако си фен на изтребителите и въздушните битки, то това е тъкмо за теб.

215574 Изграждай и нази своята империя. В тази игра ще разбереш колко добър стратег си.

215575 Най-смелата маймунка на света скача от лиана на лиана през гъстата и опасна джунгла, за да спаси своите малки бебоци.

215576 Пази се от Черните монаси ... Строй, воювай и нападай ... Друг изход няма!

215577 Класическа игра за състезание с мотори на писта. Трябва да станеш първи, за да ес класираш за следващото състезание.

215578 Момичета харесват момичета и не се страхуват да застанат пред камера. Ще видите горещи еротични фантазии !!!

215579 Планът на града е внушителен. Ако си велик войн и строител ще успееш.Слава и пълен сандък с пари ще е твоята награда!

215580 Използвай уменията си, и не изпускай топчето, а то ще разкрие за теб ... еротични гледки.

215581 Напрежение, вълнуваща еротика, джакпот. Разбий ги! Грабни секси мацките! Твои са!

215582 Добре познатата игра от компютрите -*Worms*.

215583 Те са млади и много любопитни за тяхното първо еротично приключение. Бъди джентълмен и те ще разкрият своите тайни ...

215584 Еоп е едно малко любопитно дракончиче, което ще бъде изправено пред много нови опасности, но това няма да го спре! Хайде да се забавляваме!

215585 За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!!

215586 Супер яка игра напомняща на Легендарният МАРИО! За тези, които искат и могат нещо повече!

215587 *Легендарният Марио!* Любим на всички. Всичко е като при истинския- събира монети, пуска се по тръби.

215588 Ти си джентълмен. Канеш я на вечеря, отваряш вратата, дърпаш стола... Време е за твоята награда!

215589 Можеда свалите 10горещи блондинки, които ще подсладят твоите любовни нощи!

ВИДЕО

ЕЗДА **215548** | BATISTA **215549** | ЛЮБОВ **215550** 18 НАД | ЛИЛИ **215551** 18 НАД

МЕЛОДИИ

ВИДЕО				ПОЛИ	РЕАЛ
215531	ЪПСУРТ		ВТОРА ЦЕДКА	685031	728163
			ЗВЕЗДА	685032	728164
	50 CENT	НОВО!	AYO TECHNOLOGY	685033	728165
	50 CENT		CANDY SHOP	685034	728166
	AKON FEAT. SNOOPDOG		I WANNA LOVE YOU	685035	728167
	Ida corr ft. Fedde le grand		Let me Think About It	685036	728168
215532	Alex ft.Yass		Du hast den schonsten Arsch der Welt	685037	728169
	MASSARI	ХИТ!	REAL LOVE	685038	728170
	MIKA		RELAX,TAKE IT EASY	685039	728171
	NELLY FURTADO	ХИТ!	ALL GOOD THINGS	685040	728172
215533	RIHANNA	НОВО!	DON'T STOP THE MUSIC	685041	728173
	RIHANNA	НОВО!	UMBRELLA	685042	728174
215534	Timbaland	НОВО!	APOLOGIZE	685043	728175
	YARABI		I AMAR	685044	728176
	YVES LAROCK		RISE UP	685045	728177
215535	АЗИС	НОВО!	ЕДНО МИ	466217	728178
215536	АНЕЛИЯ И МИРО		ЗАВИНАГИ	466218	728179
215537	АНЕЛИЯ	НОВО!	ЕДИНСТВЕН ТИ	466219	728180
215538	БОРИС ДАЛИ	НОВО!	ПИЯН	466220	728181
215539	ГАЛЕНА		ВЗЕМИ СИ ДЪХ	466221	728182
215540	ГАЛЕНА & БОРИС ДАЛИ		НАМЕРИХ ТЕ	466222	728183
215541	ГЕРГАНА		UNA PASION	466223	728184
215542	ПРЕСЛАВА		КОГАТО СЪМНЕ	466224	728185
215543	ПРЕСЛАВА		ЛЪЖА Е	466225	728186
	ПРЕСЛАВА		ВОДКА С УТЕХА	466226	728187
215544	СОФИ И УСТАТА		ДИВА ЛЮБОВ	466227	728188
215545	СОФИ И УСТАТА		БУРЯ В СЪРЦЕТО МИ	466228	728189
215546	СОФИ И УСТАТА	ХИТ!	МОЙ СИ ДЯВОЛЕ	466229	728190
215547	ТОНИ СТОРАРО	НОВО!	ДВЕ, ТРИ, ЧЕТРИ	466230	728191

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

124053 124054 124055 124056 124057 124058 124059 124060 124061

124062 124063 124064 124065 124066 124067 124068 124069 124070

124071 124072 124073 124074 124075 124076 124077 124078 124079

124080 124081 124082 124083 124084 124085 124086 124087 124088

124089 124090 124091 124092 124093 124094 124095 124096 124097

124098 124099 124100 124101 124102

ЗВУЦИ И ЛАФОВЕ

728027	Yoda- Message from the dark side	Бебе	728192
728208	Хей секси, вдигни си телефона	Оргазъм	728193
728209	Ей сладур, телефонът ти звъни	ЖИГ- ТАК	728194
728210	Колега, бихте ли го вдигнали ?	Весела муха	728195
728211	Имате ново съобщение ерo	Яки барабани	728196
728212	Айде бе,муцка, вдигни го !	Разстройство	728197
728213	Аз съм твоя телефон хит!	Къде е батко?	728198
728214	Говори Бай Брадър хит!	Баба псува ЯКО.	728199
728215	ПОлицейска сирена	Ставай слънчице	728200
728216	Къде си бе, играч ?	Флинстон на Виагра	728201
728217	Ало,ало, ало мило	Напушено циганче :)))	728202
728218	I love you, baby !	Кажи баба "Thank you"	728203
728219	Флинстон	Къде си бе, ПУСТИНЯК?	728204
728220	Бай Тошо	Кво става бе , глупаци?	728205
728221	?ном	Теменужкесе, ела дай ...	728206

КАК ДА ПОРЪЧАМ?

Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В SMS-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти: Пример: 12345 N

Индекси на GSM-и: N - Nokia, S - Siemens, G - Samsung, E - Sony Ericsson, M - Motorola, A - Alcatel, Е - Други

КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.

* ВАЖНО! За получаване на поръчките от теб продукти е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лева с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. При проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на телефон: 089 8650627.

WAP. GSMZABAVA. COM

На това му се вика да ти се качат на главата

Някой да е поръчал дърва за огрев?

Има и спокойни моменти

отнася до шампионата – той е разделен на пет части като последното предизвикателство са световните финали. Те обаче са достъпни само тогава, когато премините успешно през всичко останало. Стандартните шампионати се състоят от няколко различни състезания, разделени в две основни категории – на писта и на стадион. За първите бих казал, че са доста еднообразни. Изчерпват се с две думи: трасе и опоненти. В различните вариации трябва да направите конкретен брой обиколки като общо взето целта ви е да сте първи. Разликата е, че когато играете в т.нар. елиминации, не трябва да допускате да оставате последен в края на всяка обиколка, защото автоматично ще отпаднете от надпреварата.

Хаос и разруха

Най-примамливата част от всичко това обаче е фактът, че през цялото време, докато се борите за първото място, ще трябва да чупите всичко, което се изпречи на пътя ви. Дървета, паянтови сгради, пътни знаци, резервоари с вода, огради, стълбове – всичко. Колкото повече неща изпотрошите, толкова повече точки ще съберете на края на състезанието. Предизвикателствата на стадиона са като че ли една идея по-интересни. Те са няколко вида, а най-атрактивни са кратките състезания и свободният стил. При първите имате определен маршрут, който трябва да вземете за време, по-добро от това на опонента ви. Якото е, че разстоянието е много кратко и общо взето не бива да се допускат дори минимални грешки. При свободното представяне имате една арена, на която са разхвърляни стари автомобили, бараки, дървен материал, и други предмети. Вашата цел е да покажете възможно най-много различни номера с камиона си и да изкарате най-много точки от чупенето на инвентара в съчетание с разнообразието от номера. Можете да карате на задни гуми, да преобръщате камиона си, да го управлявате с три или дори с две гуми, в случай че загубите някъде останалите и т.н.

Кал и отломки

През повечето време, докато се наслаждавате на Monster Jam, на екрана ви се мъдрят кал и различни парчета от предметите, които разпарчетосвате с гръм и трясък. За да правите това с още по-добър успех, трябва да се възползвате и от бутона за ускорение, който всъщност е единственото допълнение към стандартното управление, състоящо се от стрелките за четирите посоки. Трябва да внимавате, когато използвате тази екстра, за да не прегреете двигателя си. В централната част на екрана, в долния му край, има показател, който ще ви предупреждава за това. Когато скалата се изпълни с червен цвят и камионът ви започне да пуши, да знаете, че нещата не са на добре и трябва малко да поуспокоите топката. Благодарение на поносимите системни изисквания, играта върви доста прилично на сериозен диапазон машини. Това обаче не означава, че авторите ѝ са жертвали нейната визия в името на маркетингови интереси. Напротив, графиката, която Monster Jam предлага, е шарена и приятна. Камионите са детайлни и досущ като истински. Атмосферата се допълва и от деструктивните ефекти, както и от калта, която е навсякъде по возилото ви. Единствената причина да надам вой в това отношение, както и по адрес на музикалния аспект, е фактът, че Monster Jam се разпространява от компания с възможностите на Activision, така че очакванията са завишени by default. Но, ако се абстрахираме от този факт, всичко е супер. Музиката и ефектите, честно да си кажа, никак не са по мой вкус. Въпрос на предпочитания. Може пък на вас да ви харесат.

Направи си сам

Ако сте гледали по телевизията или сте чели в интернет за различни шоупрограми, в които луди хора, въоръжени с гигантски камиони, мачкат на пух и прах десетки автомобили, но нямате възможност да осъществите мечтата си и да видите това на живо, то Monster Jam е решението за вас. Ако си падате по разрухата и по тотално неангажиращите заглавия, то може би отделянето на скромна сума за купуването на играта ще е добра инвестиция. Ако ли не – продължавайте да циклите на NFS.

PULSAR GAMES

СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ

СОФИЯ бул. "Цар Борис III" 21 • ул. "Екзарх Йосиф" 51 • Мултиплекс (подлеза на НДК) • ж.к.Младост 2, магазин ХИТ • ж.к.Люлин, магазин ХИТ
Mall of Sofia, ет.2 • Sky City Centre, ул."Коста Лулчев" 52 • City Center Sofia, ет.2, бул."Арсеналски" 2
ПЛОВДИВ ул. "Загреб" 2 • **ВАРНА** ул. "Райко Жинзифов" 14 • **БУРГАС** ул. "Дунав" 13

www.pulsar.bg

Жанр:	**Екшън/Приключение**
Издател:	**SEGA**
	goldencompassgame.com
Изисквания:	**P 2.2 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, PSP, DS**
Мултиплейър:	**Не**

Пламен Димитров

"Аз съм мечка-броненосец. Войната е морето, в което плувам. Пристрастен съм към битките дотолкова, доколкото вие сте пристрастени към дишането..."

The Golden Compass

"Златният компас" е поредната игра за конзоли, портната за компютър, която е направена по филм, който преди това е бил книга. Още с въвеждащото изречение на всички ни става ясно, за какъв тип джитка си говорим. Но почакайте, не бързайте да обръщате страницата – може пък да не останете разочаровани накрая.

Понеже се чудя как да започна, ще прибягна до най-стария заучен трик на геймжурналистиката – енциклопедичната фактология. Та книгата "Северно сияние", позната също и като "Златният компас", излиза през 1995 г. и е първата част от трилогията "Тъмните му материи" (His Dark Materials) на английския писател Филип Пулман. В нея се разказва за паралелна вселена, която е почти огледална на нашата.

Почти. Една от основните разлики е, че там душата на човек не е в тялото му, а е материализирана до него във вид на някакво животно, наричано даетон. Това не е домашен любимец - това е част от човека, и може да спори с него, да му дава съвети и да му помага в разни задачи. Общо взето добрите герои получават симпатични животни – котки, птички, мишки, а (опростено казано) лошите – по-недружелюбни като змии, гущери и т.н. Това дава доста елегантно извинение на всички в тази вселена да си говорят сами, без да изглеждат като побъркани.

А героите на нашата история са бая побъркани. Светът, или поне тази му част, за която става – паралелната вселена на викторианска Англия, се намира под надзора на Магистериума. Това е псевдорелигиозна структура, която казва на хората какво е хубаво да вършат и какво не е (явно забравяйки, че съвестта на човек се разхожда до краката му).

"Да, не сочи север. Но пък и ние не се опитваме да намерим север, нали?"

Основна част от сюжета се пада на самия Златен компас, или по научному Алитиометър – измерител на истината (от гръцката дума за истина aletheia).

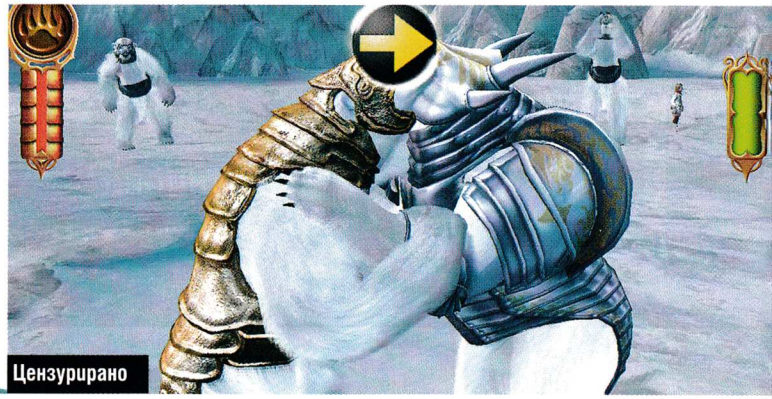
С негова помощ добре трениран в ползването му човек може да зададе произволен въпрос и да получи истината: нещо, което не се харесва много на Магистериума, който настоява да държи лицензa за разпространение на Истината™. И водени от желанието си да се преборят със софтуерното пиратство, така де, разпространението на нелицензирана истина, момчетата в черно издирват и конфискуват почти всички Компаси на планетата. На практика всички, освен един. Книгата е бясно критикувана от всевъзможни религиозни организации с обвинението, че е критика на християнството, а Магистериума е тънка сатира по адрес на Католическата църква. Те твърдят, че книгата е атеистична ерес, други пък смятат, че е една от най-духовните творби в последно време. Лично аз, като индивид, занимаващ се с ревюиране на игри с насилие, съм свикнал да игнорирам подобни обвинения, но знае ли човек.

Във филмовата адаптация религиозният тон силно е смекчен, за да бъде лентата гледаема в САЩ, така че ако искате да научите историята, прочетете книгата - от филма няма да вникнете много надълбоко. За играта пък да не говорим.

Октопод в компот

Та да преминем на самата игра.

Един различен Оксфорд


Цензурирано

Ако не сте гледали поне лентата, то не се надявайте да разберете какво става и за какво се борите. Поемате ролята на главната героиня от романа – малката Лайра Белакуа, която се сдобива с последния оцелял Компас и тръгва на север, за да провали тайна операция на Магистериума, да научи повече за мистериозния Прах, както и да помогне на чичо си, който всъщност май ѝ е баща, а по пътя да избяга от една леля (изпълнявана във филма от Никол Кидман), която се оказва нейна майка, и всичко това посредством номадски кораб пътуващ към земята на мечките-броненосци... Ох, останах без дъх! Историята не може да се сбие в два параграфа, но точно това са се опитали да направят авторите на тази адаптация. Общо взето геймплеят ви ще е разделен на две части – в едната управлявате Лайра и нейния демон Пан, а в другата нейният приятел мечката-броненосец Йорек. Играта с момичето е jump & run, където ще скачате от платформа на платформа като планинска коза, а ако срещнете някой враг, ще трябва да се опитате да го надприказвате. Тази част от джитката е изпълнена с толкова много мини игри, че още малко и ще задмине Rayman Raving Rabbids. Важно е да се спомене, че демоните на децата нямат постоянна форма, а се менят непрекъснато, затова нашата героиня има на разположение четири форми на своя Пан, с които да минава различните препятствия. Неприятното е, че накрая авторите доста са прекалили със "скачай-и-бягай" частта от играта – въпреки че тя очевидно е предназначена за деца, някои от местата са си оправдание да си купиш нова клавиатура (защото си строшил старата). Бас ловя, че се сещате на какво се дължи това – на адски неудобната камера. Тя сама си избира ъгъла, от който ще гледате ситуацията, а най-лошото е, че контролите ви са относителни спрямо гледната точка. С други думи, ако натиснете W, ще се движите напред само в един от четири случая.
Втората част с Йорек е доста по-разпускаща. Все пак там управляваме бронирана полярна мечка, какво толкова има да му мислите. Тези мечки, или Panserbjorne, са едни от най-кефещите фентъзи създания, на които съм попадал – сами се досещате, че нямат много общо с мечките, участващи в рекламите на Coca-Cola. Тук само ще раздавате юмруци, пардон – лапи. Йорек действително има прилика с Панцер – той не се надлъгва с враговете си, той ги гази. Адски забавно е да го гледаш как се бие: досущ като кечист, а блокира удари като майстор на каратето. Играта с него е далеч по-лесна и в известен смисъл по-забавна от събирането на топчета и картички, което имаме при Лайра.

Осем букви, водоравно: пастичка от маслено тесто със стафиди

Както вече споменах, в The Golden Compass има десетки мини игри, но най-основната е боравенето с Компаса. Той не сочи север, и за съжаление на желаещите да посетят Isla de Muerta. Не сочи и към това, което сърцето ти желае най-много. Той отговаря на въпроси с помощта на четири стрелки и 36 символа, всеки от които има по три значения. Работата е там, че отначало вие не знаете значенията на повечето знаци. За да получите някакъв отговор, трябва да насочите три от стрелките към три различни символа, и четвъртата ще ви покаже онова, което искаме да научите. Това означава, че работата с Алитиометъра е едно огромно налучкване на думи ("Хмм, "злоупотреба". Дали е свещта, или може би конят?"). Впоследствие се оказва, че и да не можете да уцелите думите, няма да имаме проблеми, ако сте достатъчно сръчен в пръстите.
Звукът на играта не е лош, като изключим една малка подробност – гласовете на Лайра и Пан си приличат адски много и често е трудно да разбереш кой говори – дали демонът или малката най-накрая е паднала в лапите на шизофренията. Графиката е прилична за игра от този тип. Основното тук е "от този тип" – адаптации на филми. Нали не сте очаквали играта да е по-различна от тези по Pirates of the Caribbean или Shrek?
И въпреки че едва ли може да се нарече шедьовър на виртуалното изкуство, лично аз се забавлявах, докато я разцъквах (умерено и то в моментите, когато не падах от двайсет метра заради некадърната камера). Какво пък толкова, ако току-що сте гледали филма и ви се играе нещо такова – давайте смело. Ако не – спокойно, филмът е част от трилогия, така че със сигурност ще имаме и други възможности.

+
- Мечка-броненосец
- Много мини игри
- Забавна

графика
звук
геймплей

4.0

–
- Много кратка
- Не става ясно защо се борим
- Незавършена

Жанр:	**Симулация**
Издател:	**Electronic Arts**
	http://thesims.ea.com
Изисквания:	**P III GHz, 512 MB RAM, 68 MB HDD**
Брой CD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Не**

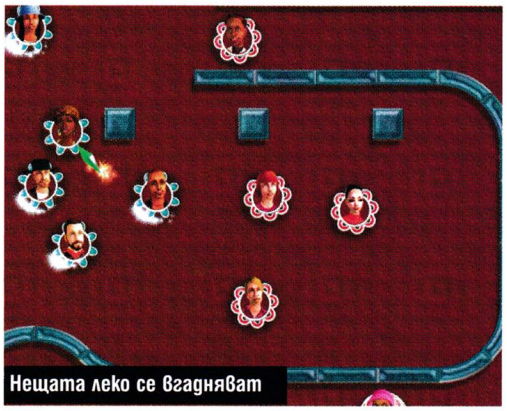
Лили Стоилова

Не пак, а отново :P

The Sims: Carnival Snap City & Carnival Bumper Blast

Кортене на стени

Ура!


Нещата леко се вгадняват

Добър удар

Има само две съществени разлики между филма "Приказка без край" и поредицата Sims. Първата е, че в Sims няма нищо приказно и втората - че навремето "Приказка без край" беше интересно заглавие. Новите попълнения в несекващата сага за приключенията на симовете обаче са малко поразлични като геймплей. Това са кратки игри, които реално основно използват бренда Sims като допирните точки с оригинала са наистина малко.

The Sims: Carnival SnapCity

Тук разполагате с два режима с несъществени разлики един от друг - creative (сами определяте всичко и започвате играта на празно поле) и story mode (имате начален тласък в създаването на града ви и независещи от вас обстоятелства). Но нека ви кажа в какво точно се състои забавата. Редите обекти, подобни на сегментите в тетрис, като трябва да ги групирате по цвят. След като имате достатъчно голяма площ, за да можете да строите върху нея, трябва да изградите различни постройки. Важно е да оставяте място за пътища, така че отделните точки по картата ви да са достъпни (или по-късно ще се налага да рушите някои места, за да прокарвате пътна мрежа). Ако не се вслушате в този съвет и дадена къща е напълно отцепена от света, тя започва да "загнива". Освен недоволните съобщения, които започват да изпъстрят монитора ви, индикатор за това е и самата къща, която покафенява. Тогава трябва да вземете мерки и да я спасявате овреме. Това обаче далеч не е всичко. Можете да станете жертва на пожари, бунтове, извънземни атаки и редица други бедствия. Ако пък не можете да дочакате това, просто изключете играта :-P.

The Sims: Carnival BumperBlast

Това заглавие също е лишено от оригиналност. Зад опростената визия и елементите, украсени с глава на някой сим, се крие игра, подобна на Zoopaloola (геймка към ICQ). Тук трябва да целите отделните Симове като се възползвате от ъглите, под които рикушира вашият изстрел. Можете и да се самоуцелите. След като ударите някой друг сим, той вече става активен. Симовете ви са разделени (цветово) по групи и трябва една по една да уцелите всички фигурки от всяка група. Така постепенно прогресирате в нивата, които се усложняват. Можете например да рушите стени или трябва да преценявате кога да стреляте, защото имате подвижни блокове и други подобни прегради.

Нивата са повече от 140 (за Бога, защо?!). С вашия прогрес започвате да имате достъп и до някои екстри като Long Distance, Multi-Shot, Scrambler, Vortex, Wild Shot, Money Shot, Halo Effect, Block Breaker, Magnetic Attraction и т.н.

Като цяло тези игри са О.К. за запълване на времето, но наистина мисля, че има милиони други по-креативни начини да го постигнете.

HARD TRUCK APOCALYPSE

Натисни педала на газта и поеми към съдбата си!

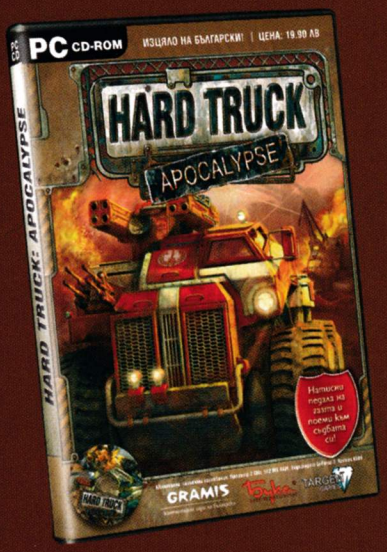
Пет основни модела камиони

Богат арсенал от над 30 различни оръжия

Множество врагове и един титаничен финален сблъсък

Произволно генериращи се предизвикателства

Забележителна 3D графика и специални ефекти



ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В: GERMANOS, OMV, ALEXANDRA VIDEO, METRO, PULSAR И МАГАЗИННАТА МРЕЖА

GRAMIS

компютърни игри на български

Жанр: **Спорт**
Издател: **Conspiracy Entertainment**
www.conspiracygames.com
Изисквания: **P 1.5 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS2, Wii**
Мултиплейър: **Да**

Иво Цеков

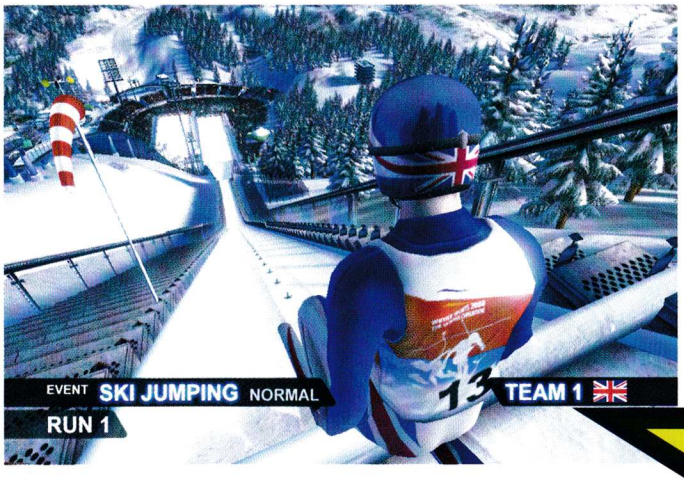
Почивката на Банско свърши, но сега ще се спускаме виртуално

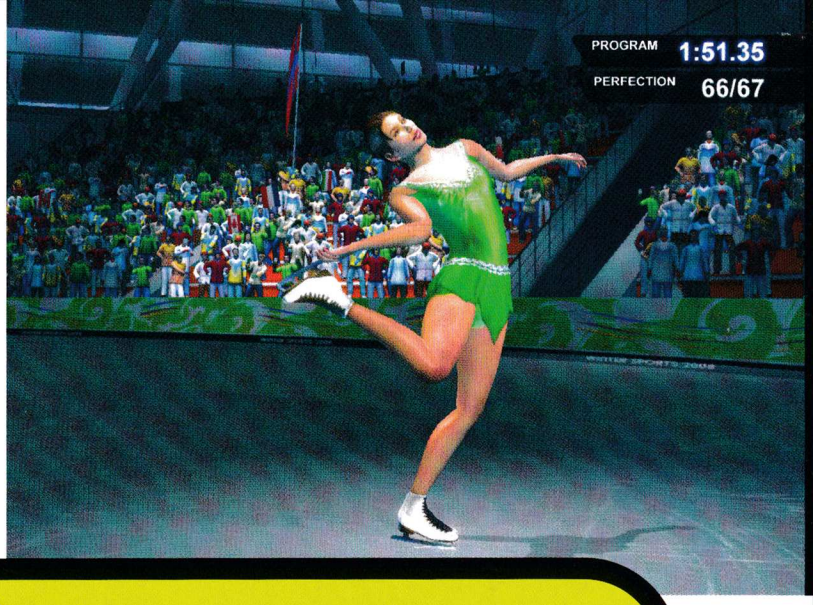
RTL Winter Sports

Зима е. И макар че празниците вече отминаха, като че ли все още най-добрата алтернатива на студените и хлъзгави улици е да останете пред PC-то с чаша горещо какао, чай или тъмна бира (излишното се задрасква). Производителите на компютърни игри отново се погрижиха да има разнообразие от заглавия, които да ни забавляват в дългите зимни нощи. И ако за заглавия като Hellgate: London, Kane&Lynch и останалите коледни хитове се изписа много, аз смятам да ви запозная с няколко малко по-различни игри: RTL Winter Sports: The Ultimate Challenge и RTL Biathlon.
И понеже вие, читателите на PC Mania, сте интелигентни хора, вече сте се досетили, че темата им е свързана с надпревари при минусови температури. В случая разработчиците от 49 Games продължават да развиват идеите си от предишния си продукт - Torino 2006, който бе посветен на Зимните олимпийски игри в Италия преди две години. На пръв поглед това не е лошо, защото зимните спортове не са от най-широко застъпените в компютърните игри. Можете да поиграете добър футбол, да покарате в някой и друг качествен рейсър, но снежните писти си остават една не особено разработена територия.

Какво да очакваме от Winter Sports?

Първоначалните впечатления са добри. Всеизвестна истина е, че разнообразието е задължителен елемент за всяка хубава игра. В това отношение тук няма да останете разочаровани. Най-напред трябва да изберете нацията, с която ще се състезавате. В играта са представени над 15 държави с традиции в зимните спортове и - отгат-





нахте правилно - нашата мила родина не е сред тях. Няма как, ще трябва да се примирим с това поне за известно време. След като направите своя избор, ви очакват 15 дисциплини, цяла кампания с над 40 мисии и (тук направо се дръжте да не паднете) схватки със съперници, които трябва да представляват нещо като босове. Изобщо, ще има с какво да се занимавате, поне в началото. Най-интересно е, разбира се, в режима „кариера". Там се състезавате в поредица дисциплини и трупате точки опит. Тях на свой ред може да разпределяте между уменията си в едно или друго състезание.

Без да е нещо особено, графиката прави прилично впечатление. Както подобава на мащабно мероприятие, и тук е пълно с разни шарении, емблеми и талисмани и дори национални химни. Двамата коментатори са малко монотонни, но от време на време пускат готини лафове. Така например, при първото ми спускане, очевидно провокиран от слабото ми представяне, единият от говорителите тежко въздъхна, отбелязвайки, че човек въпреки всичко трябва да вярва в чудеса. Иначе музиката е нещо като генеричен хеви метъл, но за оформление става.

На свой ред RTL Biathlon 2008

се съсредоточава само върху един спорт – нашата зимна гордост - биатлона. Сега е време някой да повдигне плахо ръка и да попита защо е наша гордост, на което със строг поглед ще отговоря, че именно в тази дисциплина България извоюва първия си златен медал от зимни олимпийски игри. Но оставяйки националната гордост настрана, нека се съсредоточим върху играта. RTL Biathlon 2008 представлява един относително реалистичен опит да се пресъздаде този атрактивен (за някои) зимен спорт. И тук авторите са се постарали да предложат достатъчно разнообразие. Можете да се състезавате на общо 17 писти, намиращи се в 13 държави. При това трасетата са реално съществуващи и на тях наистина се провеждат подобни състезания. Нещо повече: някои от най-известните биатлонисти – като трикратната световна шампионка Магдалена Нойнер – също са включени в играта и вие може да се състезавате от тяхно име.

Както вече споменах, зимните спортове все още нямат обособена ниша, с каквато могат да се похвалят други видове състезания. Затова всеки опит да бъдат популяризирани пред геймърите трябва да бъде оценен по достойнство. А описаните на тези страници игри са приличен експеримент в това отношение. Ако ви омръзнат индивидуалните изяви по заснежените полета, може да премерите сили с някой приятел. И в двете игри е предвиден режим multiplayer, при това в две разновидности: за двама играчи (split-screen) и за четирима (hotseat). Като цяло игрите не са лоши и стига да имате поне малко афинитет към подобни състезания, няма да сгрешите, ако ги пробвате.

Дисциплините

В RTL Winter Sports: The Ultimate Challenge авторите ви предлагат цели 15 дисциплини от 9 спорта, в които може да премерите сили. Сред тях са гигантски и супергигантски слалом, ски скокове, бобслей, фигурно пързаляне, шортрек и дори атрактивния за някои кърлинг.

Отсъства обаче така популярният хокей на лед.

Жанр: **Походова стратегия**
Издател: **JoWood**
www.sfcaptains.com
Изисквания: **P 2 GHz, 768 MB RAM, 64 MB Video**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Орлин Широв

Бъгав клонинг на Heroes of Might and Magic в космоса

Spaceforce Captains

Нискобюджетните игри винаги са на кантар. Те или са простички и много готини, или са доста комплексни, но за сметка на това абсолютни издънки. Един вид ниските заплати на програмистите, работещи над евтини игри и малкото време, което те имат, за да завършат въпросната геймка, гарантират успех само при изработка на простички, еднотипни и зарибяващи заглавия (18 Wheels of Steel например). За съжаление подобни мисли не са минавали през главите на програмистите от Provox Games. Когато са копирали Heroes of Might and Magic, те са забравили, че имат ограничен ресурс. Резултатът е ясен

безидеен клонинг

обречен да бъде гледан със снизхождение.
Ако трябва да съм честен, концепцията за направа на Heroes в космоса не е лоша. Интересното е, че JoWood никога не са разпространявали бисери и сякаш още преди Spaceforce Captains да се появи на бял свят беше ясно, че по-скоро ще е неуспешна.
Какво предлага играта? Абсолютно нищо революционно. За съжаление геймплеят ѝ е изкопиран 1:1 от гореспоменатата походова стратегия, като вместо герои тук ще имате капитани, вместо замъци - космически станции и вместо чудовища, сражаващи се на бойното поле - космически кораби. Всичко това звучи супер, но само на концептуално ниво. Provox Games са решили да направят всички експлозии идентични и без значение какво унищожавате, противникът се разпада по един и същи начин.
Изкуственият интелект на враговете ви е под всякаква критика, като те винаги ще действат по идентичен начин - събират армии и не ви нападат, докато вие не решите да се намесите. Освен гадовете в Spaceforce Captains има и неутрални същества, както и неутрални космически станции. С тях трябва да внимавате, защото, когато проверявате колко гада има в една купчина от тези противници, ще получите абсолютно грешни данни. Прозорецът може да ви информира, че ще се изправите срещу 50 единици, но всъщност да се окаже, че те са 1000. Както в Heroes, и тук събирате ресурси, но и при този елемент на играта има сериозни проблеми. Първо,

Красиви експлозии

ресурсите са 7 на брой, а де факто имате нужда от не повече от 4 и второ, винаги, когато поискате,

можете да обмените 0 (нула) минерал за 19 злато?

Тази дреболия обезсмисля целия процес по събиране на ресурси, защото със златото можете да си купите всичко друго, а както разбирате, за да получите 19 от ценния метал, са ви нужни точно 0 минерала.... яко, а?
Иначе в Spaceforce Captains има 6 раси с по 10 единици, 3 кампании, сценарии и мрежова игра. Въпреки това играта си остава просто един посредствен клонинг на HMM5, който по-скоро разчита на лаврите на културата геймка, отколкото на нещо оригинално и измислено от авторите. Според мен щеше да е по-добре те да направят MOD за HMM, който щеше да спечели доста по-голяма популярност, отколкото да се опитват да взимат парите на бедните геймъри с такова бъгаво извинение за стратегия.

Станция на троянската точка

Облечете се, т.е. екипирайте си кораба

Кой технологичен продукт е номер 1

2007 HiEnd Entertainment Product Awards

Годишни награди за най-добър технологичен продукт

Избери своя фаворит на

www.hicomm.bg

Гласувай и спечели!

Черната Nokia N95 8GB,
Sony PlayStation 3,
Blu-ray камера на Hitachi или
революционната мишка MX Air!

с подкрепата на:

медийни партньори:

DARIK Radio Lifestyle.bg news.bg

Организира издателство HiEnd и неговите технологични списания HiComm, Телефон и Hi-Fi Звук и визия

Жанр: **Куест**
Издател: **Frogwares**
sherlockholmes-thegame.com
Изисквания: **P 1.3 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Лили Стоилова

„Егоист е самосъздал се човек, който обожава своя творец" - Джон Брайт, британски радикал

Sherlock Holmes versus Arsene Lupin

Очите на Холмс се плъзнаха по хартията, почти украсена от изтънчения почерк: „...Никой изключителен творец не желае да създава творбите си за нецивилизована публика, неспособна да оцени истинската стойност на неговите изключителни умения и талант..." Дали писмото е истинско? Арсен Люпен ли е авторът му в действителност? Почти легендарният крадец, способен да изиграе всекиго... Предизвикателството бавно напусна хартиения лист и пропълзя право в ума на Холмс, после го сграбчи за гръкляна и постепенно започна да затяга хватката си:
- Мисля, че трябва да обърнем внимание на писмото, Уотсън... Новата игра от поредицата за Шерлок Холмс е вече факт. Четвъртата част обаче ни предлага нещо наистина различно откъм история, тъй като среща двама известни герои в единствена по рода си до момента битка на умовете.

Арсен Люпен - крадецът-джентълмен

създаден от френския писател Морис Лебланк, отправя своето предизвикателство към Скотланд Ярд и Шерлок Холмс. Неговата цел е просто да си устрои малко празненство на егото, показвайки на опонентите си, че дори подхвърляйки им частици от своя план, давайки им преднина, той ще е способен да унижи цяла Англия, като за пет дни открадне пет емблематични предмета. Холмс не би могъл да подмине подобен случай. Разбира се, трябва да защити Англия от този позор... А може би сам най-после е открил подходящата публика за своето собствено представление - противник, който да оцени неговия талант. Играта ви позволява да проследите

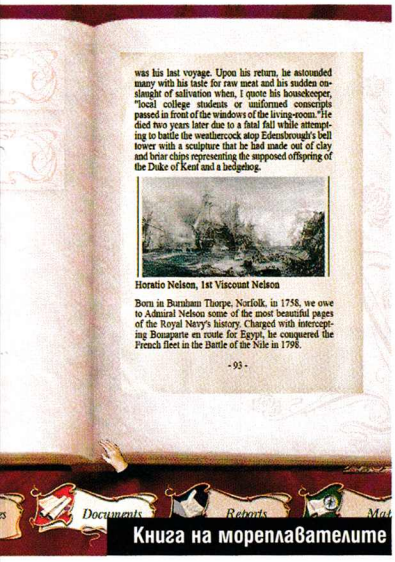
надхитряването между двамата гении

като поемате ролята на Холмс. Започвате приключението като решавате гатанки, поставени от опонента ви. Така той бавно ви води в националната галерия, Британския музей, Лондонската кула и Бъкингамския дворец. Там са разположени и целите му. Добро попадение на авторите е, че редом с тях има много

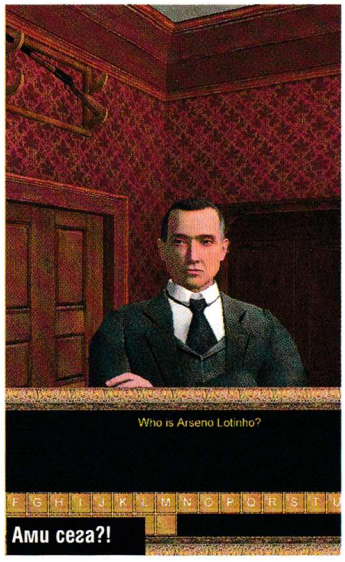
произведения на изкуството

които в играта са представени достоверно. Ако и вие като мен имате известни влечения в тази насока, ще ви допадне фактът, че Холмс може да коментира отделните произведения и на практика имате нещо като гид, посещавайки съответните места. Действието се развива през XIX век (очевидно в Англия :-)) и атмосферата в играта е добре пресъздадена. Малките детайли допълват картината - например фактът, че звукът на изтънчени цигулки леко и ненатрапчиво придава още малко достоверност на епохата. Същевременно самата декорация на помещенията (по-голямата част от играта се развива в различни затворени пространства) е родила интериор с нужното внимание към детайла... Въпреки многото приятни моменти обаче, цялостното ми мнение съвпада с това на повечето геймкритици, което в слу-

СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212



Книга на мореплавателите



Ами сега?!

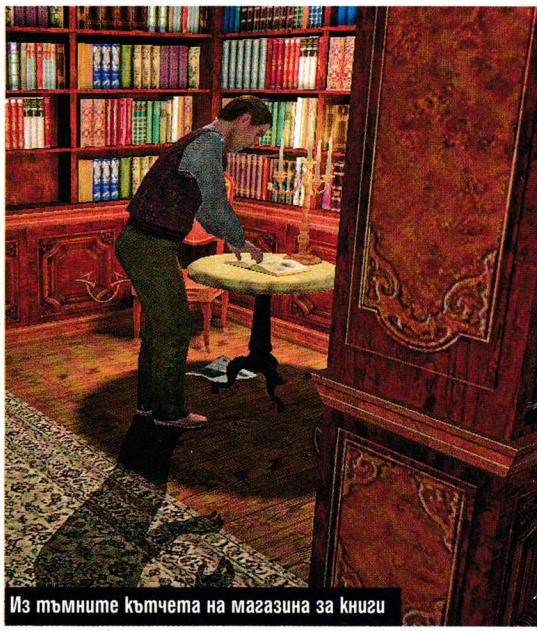
Привет

чая драстично се разминава с оценката на другите играчи, които охотно дават почти пълен брой точки на заглавието. Като цяло играта не е дотолкова различна от другите куестове и историята, макар добра като хрумка, не е твърде интригуващо развита. В самото начало не успява да ви завладее истински с нещо особено неразгадаемо. Не че не е добра - историята е една от най-силните страни на геймплея, просто не е изключителна, а очакванията за игра, срещаща персонажи от такъв ранг, би следвало да са високи. Интерфейсът също не е сред любимите ми моменти в Sherlock Holmes versus Arsene Lupin. Управлявате героя, с когото играете (като той се променя - най-често е Холмс или Уотсън, а понякога за кратко и други персонажи), чрез клавиатурата. Гледната ви точка е от първо лице, като имате триизмерна среда, в която да щъкате. Същевременно имате и мишка, с която посочвате конкретните предмети и действията, с които искате да взаимодействате. Тук е редно да отбележа, че това не само е леко неудобно и нетипично за жанра, но и предизвиква друг странно противоречив момент. При доближаване на курсора до дадено място, където има предмети, с които можете да взаимодействате, те автоматично светват с иконки, показващи това. Не ми хареса, твърде очевидно е. Противоречието в случая обаче идва от друг неприятен факт. Повечето играчи, превъртели приключението (аз чистосърдечно си признавам, все още не съм сред тях), споделят, че не са успели да се справят без walkthrough, защото играта ги тласка в луд pixel-hunt. Наличието на тези две противоположни негативни за мен крайности (крещящи индикатори над всички предмети и въпреки това нервопогубващ pixel-hunt) не успява да им помогне да се неутрализират една друга. В случая двата минуса не правят плюс...

Гатанки

Геймплеят от своя страна е приятен, но също попада в рамките на стандартното. Малко разнообразие внасят пъзелите, разпръснати през определен период от време, в които се тества доколко наистина сте наясно какво правите, а не просто прогресирате с цъкане на посоки. Налага ви се да отговаряте на конкретни въпроси, свързани с разследването, като не избирате между готови отговори, а трябва да наберете текста на клавиатурата. Изисква се по една-две думи, като играта е толерантна към различни варианти. Например в даден момент трябва да напишете „Ship" или „Boat", като и двете вършат работа. Готиното в случая е, че по този начин наистина добивате усещането, че решавате загадката сами, а не разчитате на индикаторите, които отдалеч ви посрещат при среща с предмет, податлив на взаимодействие. За финал мога да добавя само, че играта наистина е харесвана от повечето куестаджии, но не успя да събуди възторг у мен. Изненадващо е, че дори и толкова близо до посредствеността, тя печели толкова овации. Ако геймърите са жадни за игри от този жанр, бих предположила, че са изпробвали повечето такива и именно затова четвъртата част в поредицата за именития Шерлок Холмс не би била в състояние да им предложи нещо ново. И все пак всяка оценка е субективна. Може би това приключение ще успее да ви завладее. Както не можа да направи с мен.

Решаването на загадки е нищо без нужната доза изтънченост


Из тъмните кътчета на магазина за книги

ON THE DVD

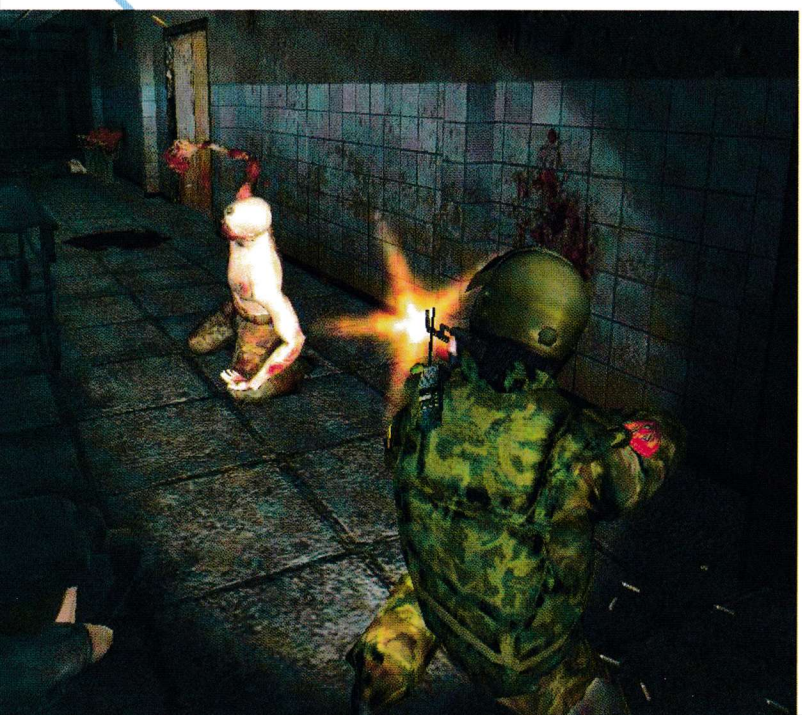
Пламен Димитров

Изпаднали от рая

Paranoia (мод за Half-Life)

http://paranoia.level-design.ru
Статус: Готов

Възможно ли е да има мод за оригиналния Half-Life, който да засрами Source? Досега си мислех, че това е по-скоро непостижимо, но след като попаднах на Paranoia, вече съм убеден, че няма невъзможни неща в света на модификациите.
Защо авторите на Paranoia са решили да работят върху старата игра, когато могат да свършат същото, при това доста по-бързо, благодарение на новия енджин? Отговорът е прост – заради предизвикателството. Source действително е много по-лесен за разучаване и боравене, но оригиналният Half-Life изисква повече усърдие, повече майсторство и голяма доза креативност, за да заобиколиш всички пречки, които ти налага остарелият енджин. Например вероятно знаете за популярните Tower Defence карти за WarCraft III. След като веднъж усвоите основните им принципи, те се правят много лесно. Но опитвали ли сте се да направите нещо подобно с редактора на StarCraft? Не съм модър, но все пак мога да кажа, че е в пъти по-трудно.
А момчетата, разработили Paranoia, не просто са овладели работата с редактора на HL, но и са направили един изключително качествен откъм геймплей и атмосфера мод. В него поемате ролята на войник от руски специален отряд, който започва деня си като всеки друг, но някъде по пътя нещата потръгват на зле. Освен с интересна история модът може да се похвали и с подобрен изкуствен интелект, напълно адекватна за стандартите на 2008 графика и готина музика от руската група SLOT.
Както сигурно сте се досетили, авторите са руснаци и предвид страхотната работа, която са свършили, се чудя дали това са наченките на солидно руско участие в гейминдустрията. Братушките едва прохождат в правенето на качествени игри, но не си мислете, че са много назад с материала.



Fall from Heaven II (мод за Civilization IV)

http://www.civfanatics.com/ffh
Статус: Готов

Походовите стратегии не са моята страст. Като изключим поредицата Heroes of Might & Magic, винаги съм се придържал към игри, в които можеш да спечелиш битка за по-малко от седмица. Но знам и за особения чар на turn-based стратегиите: обмисляш тактики спокойно, никой не те пришпорва, няма опасност от ръшове с два танка и четири пехотинеца... А игрите от серията Civilization са едни от най-добрите в тази област.
Във Fall from Heaven обаче няма да се занимавате с претворяване на историята, нито ще водите варвари по пътя към изучаването на космоса. Това е един адски мащабен мод, който изцяло префасонира Civ IV, превръщайки я в пълнокръвно фентъзи. И то какво! Вътре има десетки цивилизации и герои от всички Толкинови разновидности, над сто нови юнита, над десет магически школи, различни религии и още доста. Личи си, че доста е поработено върху този проект. Естествено, ще трябва сериозно да промените стила си на игра, ако сте свикнали с оригиналната Civ IV, защото старите тактики и стратегии са заменени с нови, качествено различни. Ако пък не сте фен, кой знае? Може би точно FfH ще ви отвори вратата към походовите игри.

Polar Paradise | Max Payne

Polar Paradise (мод за Max Payne)

http://polarparadise.pbwiki.com/
Статус: Готов

Какво е това? Не знам. Този мод е толкова идиотски, и при все това толкова интересен в идиотщината си, че си заслужава да се види. Става въпрос за приключенията на полярната мечка Dinky и нейната мисия да спаси семейството си. И то точно на връх Коледа...
Трудно ми е да запазя сериозен тон, след като написах горните изречения, така че да видим за какво точно става въпрос. Очакват ни епични битки със снежни топки (и bullet time ефекти...), високотехнологичен коледен арсенал от типа на Turkey Blaster 6000™, Jingle Ball Launcher™ и други, страховити врагове от типа на зли елфи, пингвини-убийци и дори самия Клаус С. И не на последно място - кунг-фу с бели мечки. Такава манджа с грозде просто трябва да се опита. Да не забравя да спомена, че модификацията е правена от студенти. Каква изненада.

Cantrell city (мод за Mafia)

http://esaul.finewaystudios.com/
Статус: Бета

Mafia беше страхотна игра, която обаче имаше един основен и много съществен недостатък – излезе почти заедно с Grand Theft Auto 3. И въпреки по-добрата си графика, по-дълбоката си история и донякъде по-интересния сетинг, не успя да задържи вниманието на играчите повече от необходимото за завършване на кампанията.
Хората, стоящи зад Cantrell, са решили, че ще е весело да прехвърлят екшъна от измислен американски град в измислен европейски такъв. При това модерен – можем само да се чудим защо не използват GTA3 за целта. Главният герой е Томас Анджело – обикновен човечец, пощальон, любител на бирата, който за съжаление става свидетел на нещо, което не е трябвало да види...
Модът има демо версия и още не е завършен, но вероятно ще си заслужава да се пробва, когато/ако достигне версия 1.0.

1985 (мод за Half-Life 2)

http://www.1985-mod.com/
Статус: Незавършен

Във всяка статия от тази рубрика трябва да има мод за Half-Life 2. Така е по закон, или нещо такова. Този специално обаче изглежда обещаващ. Тъй като се намира в доста ранен стадий от разработката си, за него можем да съдим предимно по историята, разказана вътре.
А тя е мрачна. Годината е 1985 и по принцип би трябвало да не е лоша – Чернобил още не се е случил, никой не си бляска главата с глобалното затопляне... Само че в алтернативната история на този мод нещата вече са много по-кофти, отколкото в нашия изпълнен с терористи, геймкритици и контрольори в градския транспорт свят. След хаотична размяна на ракети между супер силите, прераснала в тотална война, повече от половината население на Земята е загинало. Играчът поема ролята на войник от британската армия, който вече изобщо не знае за какво се бие, но проклет да е, ако си пусне автомата.
Авторите обещават пълната версия да включва пълна сингълплейър-кампания, две враждуващи страни с различен арсенал, система с точки опит и още много други шарении. Дано само работата не им дойде в повече.

KALDATA®
SOFTWARE, HARDWARE AND GAME REVIEWS
www.kaldata.com
Софтуерни хардуерни гейм и IT новини

Георги Панайотов

Танкова инвазия в две измерения

Panzer General

Вината на Heroes 2 и Civilisation се появи една от малкото читави походови стратегии, посветени на Втората световна война. Тогава испанската муха, още не беше ухапала геймразработчиците и те не сънуваха мокри сънища с Хитлер. С други думи, всяка четвърта игра не беше посветена на сблъсъка между Съюзниците и Оста. Играта дори за времето си не изглеждаше кой знае колко впечатляващо. Да, имаше значително по-добра графика от Civilisation, но изобщо не можеше да се сравни с приказно наситените цветове на Heroes. Но не графиката беше силната ѝ страна, а по-скоро фактора "пристрастяване". Panzer General дава дори в момента невероятно дълбок геймплей, като в същото време е безкрайно интуитивна и лесна за научаване. Използвана е стандартната концепция – карта на произволна местност, разделена на шестоъгълници.

На нея са разположени определени обекти като градове, села или фабрики, с които можете да взаимодействате. Всеки играч (или компютърно управлявана страна) започва с малка или средна база, към която при всеки ход може да прибавя различни сгради. Всички постройки се делят грубо на две категории – военни и индустриални. Първите ви снабдяват с единици и ъпгрейди, вторите носят приходи и ъпгрейди. В тях тренирате цели взводове или танкови батальони, които можете да придвижвате по картата.

Всеки юнит

има няколко основни характеристики – атака, защита, издръжливост, далекобойност и скорост. Първите три са важни по време на битка, последните определят тактическата стойност на единицата. Артилерията например може да обстрелва врага от безопасно разстояние от няколко квадратчета, докато танковете и пехотата трябва да са плътно до врага.

Битките

протичат автоматично. По време на хода си можете да предвижите танк до този на врага и да заповядате атака. В кратка анимация виждаш самата престрелка, докато енджина на играта пресмята характеристиките и щетите, които целта понася. Ако оцелее, тя отвръща на удара. Побеждава този, който завземе базата на врага. Страшно простичка система, но добавете към нея различните типове единици, които са силни срещу определени цели и слаби срещу други, типовете терен, правещи войските ви по-издръжливи или по-уязвими и тактическата употреба на авиация. Финалният резултат е игра, която се научаваш да играеш за 5 минути, но не ти омръзва със седмици.

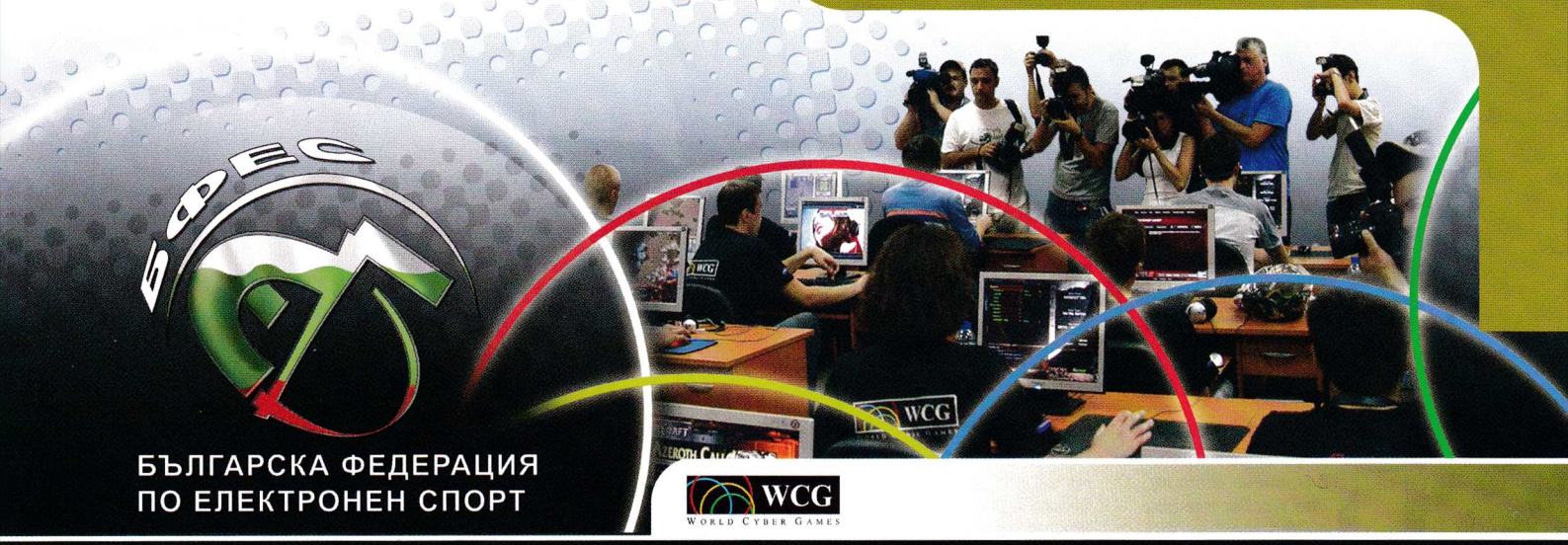
А след като преборишь кампанията, винаги можеш да направиш един Hot Seat мултиплейър с приятел. Panzer General е особено успешна игра, затова следва и продължение – Panzer General 2. Публиката изпада във възторг и SSI пускат още няколко заглавия със същото име, като с всяка следваща обаче, публиката започва да се отегчава. Правят се опити играта да бъде портната в трите измерения, но Panzer General 3D е пълен провал. Последната игра от серията Panzer General III: Scorched Earth излиза през 2000-та година след множество проблеми в процеса на разработка. С нея серията е официално погребана. Между 1994 и 2000-та обаче се появяват и няколко игри, несвързани с втората световна и копиращи геймплея на оригиналния Panzer General, като Fantasy General и Space General. Макар и приличащи на модове на оригинала, те са много добре приети от фенове.

Системни изисквания

Разглеждайки системните изисквания на Panzer General, се усетих, че това мога да го играя на двупроцесорния си смартфон, стига да намеря DOS емулатор. Играта върви с всички анимации на Pentium (или x486) процесор със 120 мегахерца, 8 MB RAM памет (препоръчително е 16) и SVGA видеокарта с минимум 512 килобайта (!!!) памет. Сравнете го с изискванията на Crysis.

Panzer General mobile

Въпреки че франчайзът за PC умря, той продължава да живее за други платформи и днес можеш да го сложиш буквално в джоба си. Panzer Tactics е олекотена и подобрена версия на оригиналната игра от 1994 година, разпространява се за Nintendo DS. Има и Java версия за мобилни телефони и смартфони.



Спортен календар 2008

Български прояви

Републиканско първенство
март 2008

Лятна лига
юли - септември 2008

Купа на шампионите
септември - декември 2008

Международни прояви

Европейски киберигри
февруари - март 2008

Световни киберигри
април - ноември 2008

През 2008 година основен приоритет на екипа на БФЕС ще бъде организационното изграждане на геймърската общност у нас – регистрацията на играчи и отбори в спортните клубове, както и трайно регулиране на взаимоотношенията между състезателите и техните мениджъри. Ще се погрижим да дадем повече стимули и мотивация на всички участници в е-спорта, да предоставим повече алтернативи за развитие на младите таланти, осигурявайки им интересни и достъпни възможности за изява и придобиване на нови знания и умения чрез гейм портала www.worldcyberleague.net. Само така ще могат да се привлекат дългосрочно необходимите ресурси и партньори за успешното развитие на българския прогейминг и осигуряване на качествени състезатели за най-младия ни спорт. Пожелаваме успех на всички, които имат желание и кураж да докажат своите възможности във виртуалната реалност!

Партньори
ЕВРОКОМ КАБЕЛ
PERSY
CANYON

Владимир Тодоров

Наръчник на младия заклинател

The Witcher

Преди да се потопите в мрачния свят на The Witcher трябва да знаете, че изборът на трудност е от особено важно значение за по-нататъшния ви успех. Веднъж започнете ли да играете, тя не може да бъде променяна, и някои битки може и да се окажат непосилни за вас. Разликата между отделните нива на трудност се крие най-вече в силата и издръжливостта на противниците ви, както и в количеството опит, което получавате, когато ги победите. Освен това на най-високата степен няма да виждате и част от визуалните подсказки по време на сраженията (за това кога да кликнете с левия бутон) – курсорът не променя формата си в огнен меч. И не на последно място – на най-голяма трудност алхимията играе ключова роля за цялостното ви оцеляване.
Така че най-добре започнете да играете на The Witcher на средно ниво.

I. Битки

1. Как да се превърнете в добър убиец

The Witcher предлага една доста нестандартна за ролевия жанр бойна система. Това не е hack and slash игра! Разполагате с три основни бойни стилове:
Fast – за бързи, слабо бронирани противници.
Strong – за силни, добре бронирани противници.
Group – за множество противници, скупчили се около вас.
Веднъж щом кликнете на даден противник, Гералт ще нанесе първата поредица от удари. Когато приключи (и ако играете на лесно или средно ниво на трудност), ще видите как курсорът приема формата на огнен меч. Тогава трябва да кликнете отново с левия бутон и Гералт ще подхване нова, по-силна поредица от удари. Избързате ли, ще го прекъснете. Затова внимавайте – дебнете правилния миг, нито по-рано, нито по-късно. Броят на поредиците зависи от това колко стилове в дървото с умения сте отключили (максималният брой е шест).
Ако играете на високо ниво на трудност, огнен меч няма. Ще трябва да се ориентирате по следните подсказки:
– в края на атаката Гералт извършва кръгово движение с меча си.
– пламтяща ивица следва меча на Гералт, докато той изпълнява кръговото движение.
– звук на меч, разцепващ въздуха, придружава края на всяка атака.
След като ъпгрейднете някой боен стил до четвърто ниво, ще получите достъп до специални удари, които са особено мощни. Просто задържте левия бутон на мишката, за да ги нанесете. Щом скалата се изпълни, освободете бутона. Освен това в специални ситуации Гералт може да нанася довършващи удари, чрез които убива противниците си незабавно. За тази цел обаче те трябва да са съборени на земята или зашеметени.

Специални маневри

По време на битка може да изпълните няколко специални маневри, които са полезни в определени ситуации:
Скок/претъркулване – позволява на Гералт на намали бързо или да увеличи дистанцията от своите врагове. Ако играете с изометрична камера, кликнете два пъти с мишката там, където искате Гералт да отиде. В OTS (от трето лице или over the shoulder) натиснете два пъти бързо клавиша за желаната от вас посока (W, A, S или D).
Скок/завъртане – идеално в случаи, когато Гералт е обгра-

Общи съвети:

>> Задължително инсталирайте най-новия пач, той ще намали драстично времето, за което отделните територии в играта се зареждат.
>> В The Witcher може ровите абсолютно навсякъде. Това не е Gothic и никой няма да има нищо против, ако влезете в дома му и започнете да бъркате по шкафовете му.
>> Дръжте еликсира Swallow на колана си – така ще имате достъп до него бързо и по всяко време на битката.
>> Може да медитирате единствено на места, където е безопасно за вас. Обикновено край огъня. Може да го запалите с помощта на кремък (flint) или с помощта на магията Igni.
>> Ако някой не иска да говори с вас, дайте му някакъв подарък, за да развържете езика му.
>> Внимавайте какво приказвате, понякога може да обидите човека срещу вас. Ако разгневите някого, напуснете областта и се върнете отново.
>> Ако видите, че ударите ви не нанасят особено много щети на враговете ви, просто превключете на друг стил. Винаги може да спирате играта на пауза с интервал, за да правите това на спокойствие и да преценявате добре конкретната ситуация, в която сте изпаднали.
>> Не забравяйте, че не само сребърният ви меч е полезен в битките с чудовищата. Използвайте стоманения не само срещу хората, срещу които е най-полезен, но и когато сте се изправили срещу създания с човешка плът.

ден или някой противник му препречва пътя. Ако играете с изометрична камера, кликнете зад противниците, за да ги прескочите или за да се завъртите край тях. В OST натиснете два пъти клавиша за напред (W) - Бързо обръщане – завърта Гералт на 180 градуса светкавично, за да се изправи срещу онези, които се намират зад него. Най-удобно, ако играете в OST. Клавиш – F.

2. Как да елиминирате по-страшните чудовища

Като професионален убиец на чудовища е хубаво Заклинателят да знае с какво точно си има взимане-даване, когато се изправи срещу няколкото страховити боса в играта. Ето шепа съвети как да ги преодолеете, в случай че срещнете трудности с някои от тях.

The Beast

На пръв поглед битката с този звяр е особено досадна и изнервяща. Но ако знаете един простичък трик, може да го свалите за нула време. Преди да започнете сражението, изпийте един еликсир Swallow, който възстановява кръвта ви. Регенерация на енергията също ще ви свърши работа. Така, вече сте готови за битка.

The Beast призовава три Barghests. Когато убиете и трите, звярът абсорбира енергията им и възстановява кръвта си, след което призовава нови три. Затова елиминирайте само два от тях, след което съсредоточете силите си върху The Beast с боен стил Strong. Използвайте магията Aard, за да държите псетата настрана.

The Golem

Битката с голема, вярвате или не, е особено елементарна. Не използвайте мечовете или магиите си. Те няма да му направят почти нищо. Трябва да си служите с пилоните. Може да активирате два от тях. Когато задействате и третия, всички изгасват. Трикът тук е да кликнете на третия точно тогава, когато големът се намира в средата на триъгълника. Тогава ще го фрасне една светкавица. Едва ли ще имате проблем да го насочите в желаната от вас посока, тъй като той постоянно върви към вас. Повторете по-горното действие, докато не го утрепете.

Kikimore Queen

Не използвайте директен подход към нея, може да ви убие за секунди само с един удар. Изпийте Tawny Oil, преди да влезете в битка – ще ви се наложи да използвате магията Aard доста често. Тичайте до края на пещерата. Всеки път, когато се озовете под подпора, използвайте Aard (внимавайте обаче да не се затиснете и вие). Ако смятате, че сте спечелили достатъчно време, отворете сандъка по пътя и си вземете своето Moon Rune. В следващата пещера ще ви нападнат орда от кикимори. Не се бийте, бягайте, колкото се може по-далече от тях. Ако ви обградят, опитайте се да си проправите път чрез сила. Когато стигнете до средата на пещерата, използвайте Aard върху някоя от подпорите, след което се насочете към коридора. Пещерата ще се срути, а кралицата на кикиморите ще умре.

The Dagon

Ако отворите журнала си и прочетете какво пише за дагона, ще видите, че това е бог и че не може да бъде унищожен особено лесно. Убийте поклонниците му, когато ги призове. Елиминирате ли десет от тях, той ще бъде победен.

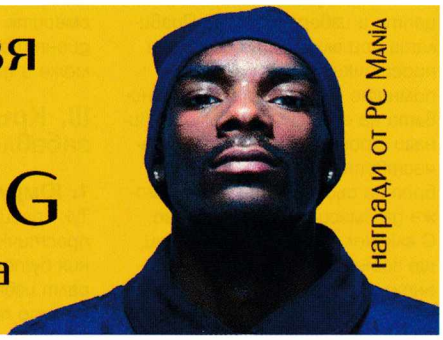
The Striga

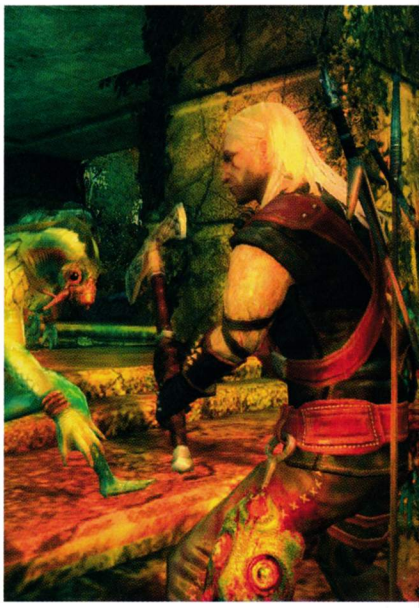
Ако искате да вдигнете проклятието, използвайте стоманения си меч и Fast стил. Старайте се да не я нападате, служете си с Aard, за да я държите настрана. Тя не може да ви достигне зад саркофазите. Когато всички свещи изгаснат, Agda ще се превърне в едно красиво и нормално момиче. Ако искате да убиете Agda, използвайте сребърния меч и Strong стил. Служете си и с Igni. Рано или късно ще умре.

Zeugl

Изпийте всички еликсири, от които се нуждаете. Използвайте сребърния си меч и Strong стил, за да прежете пипалата и когато покаже главата си, удряйте с каквото имате докато не умре.

club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа





The Grand Master
Влезте в арената и заприказвайте Grand Master-а. В края на разговора ви той ще призове пет мутанта. Използвайте стоманения си меч и Group стила. Когато ги убиете, Jacob се включи в битката и ще викне няколко ифрита. Извадете стоманения си меч отново и превключете на Strong стил. Съсредоточете се единствено върху Grand Master-а.В определен момент от сражението ще се появи Краля на Дивия лов. Имате две възможности – или да му предадете душата на Jacob, или да се сражавате с него. Ако отхвърлите предложението му, извадете сребърния си меч, превключете на Strong стил и се съсредоточете единствено и само върху краля. Когато го убиете, призованите от него противници ще умрат. В случай че не ви се занимава с краля, просто му дайте душата на Jacob.

II. Алхимия

Ако имате всички необходими съставки за направата на даден еликсир, просто кликнете на името му от списъка с рецепти и изберете "Mix". Правилата при алхимията са доста простички, но е хубаво да запомните едно-две неща. В основата на еликсира абсолютно винаги стои силният алкохол. Качеството му се определя от броя на съставките, които може да смесите заедно с него. С алкохол, закупен за 20 орени, ще забъркате общо 3 ингредиенти. За 30 – 4, а за 50 – 5. Не забравяйте обаче, че може да използвате най-долнопробната пиячка, за да направите White Gull, което само по себе си представлява висококачествен и силен алкохол.
Поставените автоматично в еликсира съставки впоследствие могат да бъдат променяни в техните по-евтини версии, стига да искате. Например Ghoul Blood вместо White Vinegat, когато правите White Gull или Swallow. Всяка една съставка има доминантна субстанция - Rebis (Reb), Vitriol (Vit), Aether (Aet), Quebrith (Que), Hydragenum (Hyd) и Vermilion (Ver). Евентуално и второстепенна - Albedo (Alb), Nigredo (Nig), Rubedo (Rub). Ако всички съставки в еликсира имат еднакви второстепенни субстанции, то тогава той получава допълнителни качества. Rubedo увеличава регенерацията ви на кръв, Nigredo – атаката ви, а Albedo съдържа по-малко токсини. Много от рецептите за приготвянето на дадени еликсири може да откриете и сами по време на игра. Авторите на The Witcher обаче окуражават експериментирането. Съществуват приблизително 1300 възможни комбинации. Не смесите ли правилните ингредиенти обаче, последствията може и да са фатални.

III. Кръчмарски забавления

1. Юмручен бой
Тук правилото е изключително простичко – задържайте десния бутон на мишката. Така Гералт избягва вражеските удари. Когато противникът ви нанесе удара си, освободете бутона и кликнете на левия. След това задръжте отново десния. И така повтаряйте, докато не видите, че заядливецът не стои проснат по очи на земята. Ако имате проблеми с по-здравите противници, инвестирайте малко точки в умението Brawl, което се намира в дървото със Strength. Имайте предвид, че не може да намалявате таксата за участие, но имате възможност да я увеличавате двойно.

2. Покер със зарове
Хвърлянето на заровете се осъществява винаги на произволен принцип. Тук няма точна рецепта за успех. Просто не забравяйте винаги да запазвате играта си, преди да започнете да разцъквате покер, в случай че загубите. Вдигайте стартовия залог колкото се може повече, ако сте тук заради парите, или пък го намалявайте докрай, ако просто искате да спечелите. Стремете се да достигнете до три еднакви зарове. Обикновено това ви е гарантирана победа. Почти винаги ще ви се падат чифт – в такъв случай просто хвърлете другите три зара. Така шансът ви да уцелите три еднакви става на 50 на 50. Доста простичък, но особено ефективен метод, наистина.

3. Пиене
Главата на Гералт е доста здрава и той носи значително повече на алкохол, отколкото голяма част от пияниците в играта. Има обаче такива, които няма да успеете да надвиете без малко измама. И по точно – без еликсира Wives' Tears. Може да го закупите от дърводелец в блатото или от сервитьорка в in New Narakort. Когато усетите, че се замайвате твърде много, гаврътнете елексира и воала – все едно не сте сложили и капка алкохол в устата си. Така можете спокойно да продължите отново да си се наливате.

IV. Вашите решения и последствията от тях

Доста често в играта ще бъдете подканвани да взимате решение, което по един или друг начин ще се отрази на развитието на нещата. Например още в самото начало трябва да изберете дали да останете и да се биете със страховитото чудовище Frightener или да слезете в лабораторията и да спасите мутагените на заклинателите. Всеки ваш избор носи определеното последствие, което обикновено се появява малко по-късно в играта.
През по-голямата част от времето обаче те не са жизненоважни за развитието на фабулата, а влияят слабо в някои куестове. Някои ваши решения обаче могат да променят цялата история в Глава V, както и края на The Witcher.
Общо взето всичко се свежда до това дали ще решите да се присъедините към Scoia'tael (елфите), към Ордена на Пламтящата роза или пък ще предпочетете да останете неутрални. Важните куестове в случая са (Force Recon, Gold Rush и Free Elves).

cheat line

По всяко време и място бъди неуязвим, имай всички оръжия и амуниции или снабди с ресурси кралството си.

За да получиш чийт, изпрати SMS с кода на играта на **номер 1915**

(за абонати на мобилните оператори)

Цената е 1.20 лв. с ДДС.

За проблеми и въпроси: тел. 0885 524 635 от 10 до 17 ч.

- Чийтовете работят САМО В СИНГЪЛПЛЕЙЪР.
- Чийтовете са за релийз версията на играта. Действието им след нейния ъпдейт, промяна на главни файлове (.exe) не е гарантирано.
- Внимателно препишете подадената от sms-а информация, следейки за малки и големи букви, технически символи и разстояние между думите и символите.
- При указание "Отвори файла xxxxx.ini и промени следните редове" трябва да откриете посочения файл в директорията на играта, след което да го отворите с текстови редактор (Notepad). Уверете се, че файлът не е Read Only (десен бутон върху него - Properties), за да можете да запазите променената информация. Ако е Read Only, "отключете" го преди промяната и след това го "заключете" отново, за да бъде разпознат от енджина на играта.
- При указание "Стартирай играта с параметрите -console (или други)" трябва да кликнете с десния бутон върху стартиращата иконка на играта, да изберете Propreties и да добавите нужния параметър в полето Target след вече въведените (ако ги изтрие-те, играта няма да се стартира).

A

Age of Empires 2: The Conquerors ... cheat195
Age of Empires III ... cheat196
Age of Mythology ... cheat197
Age of Wonders 2 ... cheat199
Aliens vs. Predator 2 ... cheat201

B

Bionicle Heroes ... cheat187
Bioshock ... cheat224
Blitzkrieg 2 ... cheat189
BloodRayne 2 ... cheat190

C

Call of Duty 2 ... cheat170
Call of Duty ... cheat171
Celtic Kings ... cheat175
Civilization 4: Beyond the Sword ... cheat222
Codename Panzers: Phase Two ... cheat178
C&C 3: Tiberium Wars ... cheat206
Clive Barker's Jericho ... cheat235
Commandos 3: Destination Berlin ... cheat179
Company of Heroes ... cheat180
Company Of Heroes: Opposing Fronts ... cheat236

D

Dark Messiah of Might and Magic ... cheat158
Delta Force: Black Hawk Down ... cheat161
Devil May Cry 3 SE ... cheat162
Disciples 2: Rise of the Elves ... cheat163
DooM 3: Resurrection of Evil ... cheat165
Driver Parallel Lines ... cheat218
Dungeon Siege II: Broken World ... cheat168

E

Empire Earth 2 ... cheat153
Empires: Dawn of the Modern World ... cheat154
Enemy Territory: Quake Wars ... cheat226

F

F.E.A.R. ... cheat146
F.E.A.R. Perseus Mandate ... cheat 234
Fahrenheit ... cheat148
Far Cry ... cheat149
Freelancer ... cheat151

G

Gothic 3 ... cheat142
GTA: San Andreas ... cheat143
Ground Control 2: Operation Exodus ... cheat144

H

Half-Life 2 ... cheat126
Half-Life 2: Episode One ... cheat127
Half-Life 2: The Orange Box ... cheat230
Half-Life 2: Episode Two ... cheat231
Halo 2 ... cheat215
Harry Potter and the Chamber of Secrets ... cheat128
Harry Potter: Sorcerer's Stone ... cheat130
Heroes of Might and Magic V ... cheat134
Heroes of Might and Magic III ... cheat136
Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death ... cheat137
Heroes Chronicles All ... cheat138
Heroes of Might and Magic IV ... cheat139
Hitman: Contracts ... cheat140

I

Icewind Dale 2 ... cheat124
Indigo Prophecy ... cheat125

J

Jedi Knight: Jedi Academy ... cheat121
Joint Task Force ... cheat122
James Bond 007: Nightfire ... cheat123
Juiced 2: Hot Import Nights ... cheat227

K

Kohan II Kings of War ... cheat119

L

Lego Bionicle ... cheat109
Lego Racers 2 ... cheat110
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy ... cheat111
Lego Star Wars ... cheat112
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II ... cheat113
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II – Rise of The Witch King ... cheat114

M

Mafia ... cheat98
Marvel Ultimate Alliance ... cheat101
Mat Hoffman's Pro BMX ... cheat102
Max Payne 2: The Fall of Max Payne ... cheat103
Mechwarrior 4: Vengeance ... cheat104
Medal of Honor: Pacific Assault ... cheat105
Medal of Honor: Allied Assault ... cheat106
Medal Of Honor: Airborne ... cheat225
Medieval 2: Total War ... cheat107

N

Need for Speed: Underground ... cheat91
Need for Speed: Most Wanted ... cheat92
Need for Speed: Carbon ... cheat93
Neverwinter Nights ... cheat95
Neverwinter Nights 2: Mask Of The Betrayer ... cheat228
No One Lives Forever 2 ... cheat97

O

Overlord ... cheat220

P

Painkiller: Overdose ... cheat233
Prince of Persia 2: Warrior Within ... cheat89
Prey ... cheat90

Q

Quake 4 ... cheat87

R

Rayman: Raving Rabbids ... cheat75
Resident Evil 2 ... cheat80
Resident Evil 3 ... cheat81
Resident Evil 4 ... cheat82
Return to Castle Wolfenstein ... cheat83
Rise of Nations: Rise of Legends ... cheat84
Rise of Nations: Thrones and Patriots ... cheat85
Rome Total War ... cheat86
Rush for Berlin: Rush For the Bomb ... cheat213

S

S.T.A.L.K.E.R. Shadow.of.Chernobyl ... cheat205
Sacred ... cheat44
Scarface: The World is Yours ... cheat45
Secret Weapons Over Normandy ... cheat46
Sid Meier's Pirates ... cheat49
SiN ... cheat51
SiN Episodes: Emergence ... cheat52
Singles 2: Triple Trouble ... cheat53
Snowboard Park Tycoon ... cheat56
Soldier of Fortune 2: Double Helix ... cheat57
Soldier of Fortune: Payback ... cheat232
Soldiers: Heroes Of World War II ... cheat58
Soul Reaver 2 ... cheat60
Spiderman: The Movie ... cheat61
Splinter Cell: Chaos Theory ... cheat62
Splinter Cell: Double Agent ... cheat63
Starcraft ... cheat64
Starcraft: Brood War ... cheat65
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast ... cheat66
Star Wars Knights of the Old Republic 2 ... cheat67
Star Wars: Battlefront ... cheat68
Star Wars: Force Commander ... cheat69
Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption ... cheat71
Star Wars: Republic Commando ... cheat72

T

Tarzan ... cheat23
Test Drive 6 ... cheat26
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay DC ... cheat27
The Elder Scrolls 4: Oblivion ... cheat28
The Elder Scrolls IV: Oblivion - The Shivering Isles ... cheat204
The Godfather: The Game ... cheat29
The Sims: House Party ... cheat32
The Sims: Makin Magic ... cheat33
The Sims 2: Bon Voyage ... cheat223
The Sims 2: Nightlife ... cheat35
The Sims 2: Family Fun Stuff ... cheat36
The Sims 2: Holiday ... cheat38
The Sims 2: Seasons ... cheat209
Titan Quest: Immortal Throne ... cheat210
Tomb Raider: Chronicles ... cheat38
Tomb Raider: Legend ... cheat39
Two Worlds ... cheat216
Tzar ... cheat42

U

UFO: Afterlight ... cheat211
UFO: Aftermath ... cheat15
UFO: Aftershock ... cheat16
UFO Extraterrestrials ... cheat217
Ultimate SpiderMan ... cheat19
Uplink ... cheat22
Unreal Tournament 2004 ... cheat20

V

Vietcong 2 ... cheat12

W

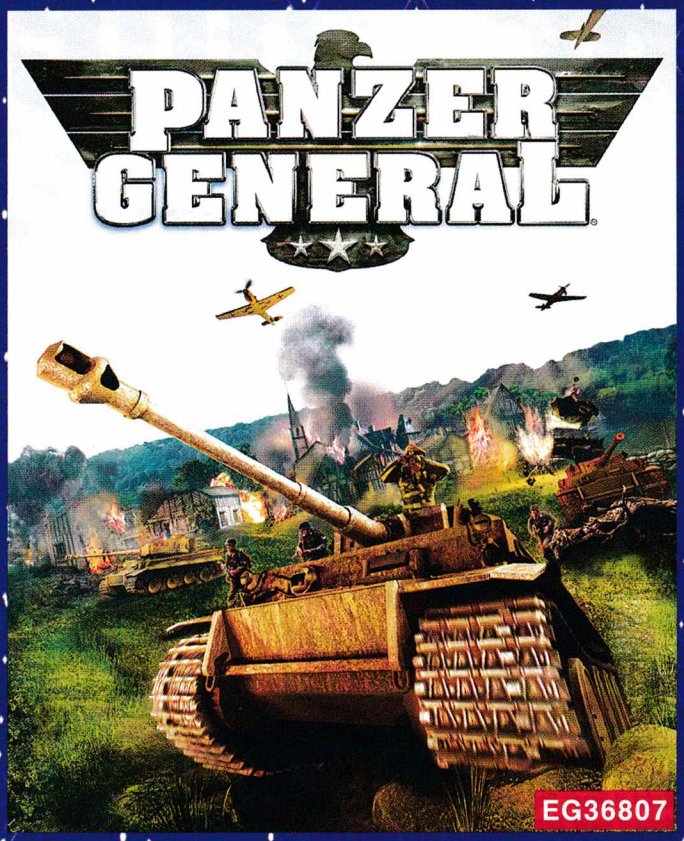
Warcraft 2: Tides of Darkness ... cheat2
Warcraft 2: Beyond the Dark Portal ... cheat3
Warcraft 3 ... cheat4
Warcraft 3: The Frozen Throne ... cheat5
Warhammer 40K Dawn of War ... cheat6
Warhammer 40K Dawn of War: Dark Crusade ... cheat7
Warhammer 40K Dawn of War: Winter Assault ... cheat8
Warhammer: Mark of Chaos ... cheat9
World in Conflict ... cheat229

X

X3: Reunion ... cheat10

Z

Zoo Empire ... cheat11

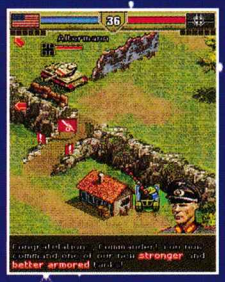


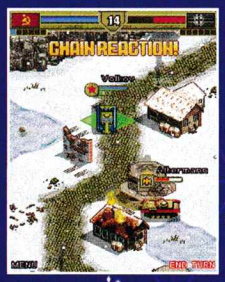
EG36807

Никога няма да усетя какво е чувството да се сгънеш на три, за да влезеш в танк. Новите евроатлантически цели на България ми отнеха единствения шанс да видя армията отвътре. Добре е, че има игри като Panzer General, които да ни позволят да изпитаме все пак най-красивата танкистка емоция – булки с китки маточина и минзухар, млад танкист върху купола на машината, а напред – напред е светлото бъдеще...

Но достатъчно лакардии. Panzer General е сериозна, много сериозна походова стратегия, в която основната цел е да надвиеш тактически противника си и да унищожиш бронираната му техника. Действието (очаквано) се развива по време на Втората световна война, като играчът може да вземе участие от страната на германците, руснаците или съюзниците (както са по-известни обединените войски на САЩ и Великобритания). Panzer General за мобилен телефон е адаптация на една от много популярните преди 15 години игри за PC. Разликите във времето са доста, като е останало онова хубаво чувство за добре свършен гейминг. За да успеете, е необходима стратегическа мисъл и бърза реакция. Можете да избирате как да играете – в кампания или единична мисия. За кампания ще се нуждаете от повечко време, като ходът на действието пресъздава реалните действия на армиите от Втората световна война. Битките се водят на територията на цяла Европа и Северна Африка, като арсеналът ви ще включва както различни танкове, така и артилерийска и въздушна подкрепа за отслабване защитните съоръжения на противника. Тимът разработчици (които впрочем живеят и се трудят в София) е положил много усилия, за да пресъздаде качествено удовлетвието от танковия сблъсък. Panzer General за мобилен телефон възстановява един позабравен жанр – този на походовата стратегия. Ако и вие искате да видите как се води битка с танкове, не се колебайте да платите за Panzer General – още едно заглавие, струващо всяка своя стотинка.

ОЦЕНКА: 98%





gameloft
© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

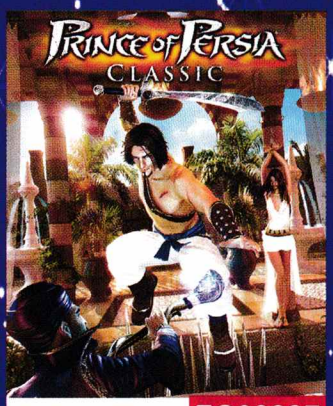
ИЗПРАТИ SMS С КОДА НА ИГРАТА НА НОМЕР 1819 ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ

EG50405

Борбата срещу оста на злото продължава и на малкия екран на мобилния ви телефон. Срещу обединените терористични сили вие ще противодействате зад руля на хеликоптера Black Shark.

Black Shark 2 – Siberia е класически jump`n`run шутър, в който действието се развива на принципа: "Колкото повече стреляш, толкова повече убиваш". Крайната ви цел е да осуетите плановете на група терористи да покваряват спокойния сън на добрите хора, като арсеналът на врага не е за подценяване – изтребител Су-27, наземни зенитни установки, морска и жива сила в големи количества. Хеликоптерът Black Shark е много добър – както повеляват каноните на жанра, той става дори по-добър със събирането на ъпгрейди по време на нивата. Проблемът на игри като Black Shark 2 – Siberia е, че понякога не изпълват докрай очакванията на потребителя. За всички нехардкор геймъри обаче това е поредната приятна изненада от екрана на GSM-а – какво по-хубаво от това да разрушиш атомна подводница, чакайки да стане време за среща с приятели?

ОЦЕНКА: 83%



EG90937

След множество адаптации и портове вече е крайно време за истинската игра – Prince of Persia Classic. Преведено на български, това е точно онзи Prince of Persia, който се появи за PC преди 19 години и окупира компютрите десетки хиляди тинейджъри. Благодарение на адаптацията за мобилен телефон и съвременните играчи ще усетят качеството на играта, които преди толкова години приковаваха всички пред жълтосветещите CGA-монитори. Тъй като това е класика, целта е максимално опростена – стигни навреме принцесата, която е затворена в сараите на зъл падишах, като по пътя си заколи всички негови главорези. Чарът на Prince of Persia се криеше в уникалната комбинация от ловкост, съобразителност и бързина, която се изискваше при боравенето с клавиатурата. Авторите успешно са пресъздали модела на нивата, като на всеки метър ви дебне плочка-капан или пропадащ под, или пък друга изненада. Prince of Persia Classic е за всички възрасти – за старите фенове, които ще се развълнуват адски от чувството на носталгия по онези дни и за младите, които ще преоткрият чара на една от най-великите игри за всички времена.

ОЦЕНКА: 92%

ЧЕСТИТА НОВА ГОДИНА
ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

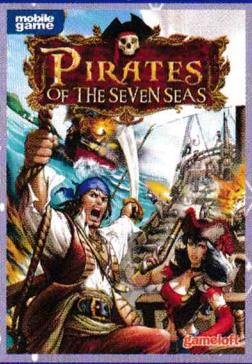
FUN4GSM
БЪЛГАРСКИЯТ GSM ПОРТАЛ
WWW.FUN4GSM.COM

ПОСЕТЕТЕ НАШИЯ WAP САЙТ FUN4GSM.COM НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА ПОРЪЧАШ!

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 С КОДА НА ТЕМА, JAVA ИГРА, REAL TONE

ЦЕНА НА 1 SMS КЪМ НОМЕР 1819 2,40 ЛВ. С ДДС ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ. СПИСЪК С ПОДДЪРЖАНИТЕ МОДЕЛИТЕЛЕФОНИ НА: WWW.FUN4GSM.COM

JAVA games



АКО СИ ОЧАРОВАН ОТ СВЕТА НА ПИРАТИТЕ И СИ МЕЧТАЛ ДА КРЪСТОСАШ ШПАГИ В БИТКА, ТО ТРЯБВА ДА ИМАШ ТАЗИ ИГРА НА ТЕЛЕФОНА СИ!

Ако си очарован от света на пиратите и винаги си мечтал да кръстосаш шпаги и да изпразниш пистолета си в битка, то тогава тази игра е нещо, което трябва да имаш на всяка цена на твоя телефон. Веднъж заредена, тя ще те отведе към свят на невероятни приключения, където в ролята на безразсъден пират ще трябва да преодолееш опасностите в търсене на изгубено съкровище. В джунглата, на кораба, в града на пиратите или на античен сърф ти ще можеш да освобождаваш секси затворнички като допълнителен бонус.

Осем нива, намиращи се в три различни местности от пиратския свят.
Главозамайващи изпълнения със сърф, придаващи уникалност на геймплея
Възможност да използваш пистолета и сабята си в множество разрушителни комбинации.
Впечатляващи скокове и акробатични изпълнения
Разнообразни противници зомбирани пирати, босове, морски чудовища

EG51003

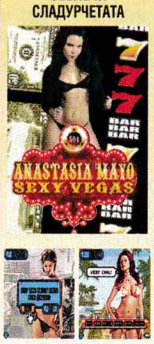
ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК ДВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

arcade

ЕЛИТНИЯТ ЕСКАДРОН AIR STRIKE МОЖЕ ДА ПОМОГНЕ НА АНГЛИЯ..

EG43269

ДЪРПАЙ РЪЧКАТА, СПЕЧЕЛИ КИНТИ И СЪБЛЕЧИ СЛАДУРЧЕТАТА

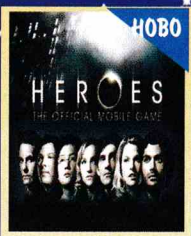


EG90150

екшън

ОЦЕЛЕЙ ПРЕЗ ИЗПИТАНИЯТА, УСТОЙ НА ИЗКУШЕНИЯТА

НОВО EG80629



ПРЕЖИВЕЙ ОТНОВО ТРЪПКАТА ОТ СЕРИАЛА

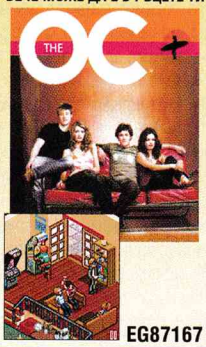
EG21242

adventure

ВАШИЯТ МОБИЛЕН ТЕЛЕФОН ВЪВ ВЛАСТТА НА SHREK!

EG46136

СВЕТЪТ НА ОРИНДЖ КАУНТИ ВЕЧЕ МОЖЕ ДА Е В РЪЦЕТЕ ТИ

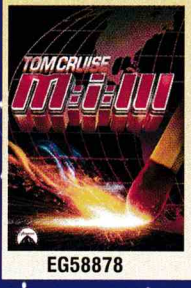


EG87167

ВЗЕМИ КИТАРАТА СЕГАЕ МОМЕНТА! БЪДИ СЕБЕСИ

EG64521

СТАНИ СПЕЦИАЛЕН АГЕНТ

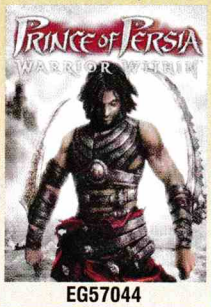


EG58878

ПОСЛЕДНИЯ ЕПИЗОД НА ТРИЛОГИЯТА

EG55201

ПЕРСИЙСКИЯТ ПРИНЦ СЕ ЗАВРЪЩА ....



EG57044

© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

Всеки поръчан полифонична мелодия, Java игра, true тон, цветна картинка или анимация, видеоклип или тема, получава FUN продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще получава специалните ни предложения. Абонаментите се активират с потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS с текст STOP на номер 1917. Цената на 1 SMS към номер 1917 за абонати на М-тел - 0,30 лв. с ДДС и за абонати на Глобул - 0,29 лв. с ДДС.

AMY WINEHOUSE	REHAB	EG58895
AMY WINEHOUSE	BACK TO BLACK	EG63002
BLACK EYED PEAS	DONT LIE	EG75575
BLACK EYED PEAS	SHUT UP	EG57902
BLACK EYED PEAS	PUMP IT	EG83468
BODYROCKERS	I LIKE THE WA	EG85773
EAGLES	HOW LONG	EG87891
ENRIQUE IGLESIAS	BAILAMOS	EG86795
ENRIQUE IGLESIAS	BE WITH YOU	EG64231
ENRIQUE IGLESIAS	HERO	EG31827
ENRIQUE IGLESIAS	FERGALICIOUS	EG17868
FEIST	1234	EG14273
FERGIE	WIND IT UP	EG79289
FERGIE	CLUMSY	EG25974
GWEN STEFANI	WHAT YOU WAITING FOR	EG98750
GWEN STEFANI	ORANGE COUNTY GIRL	EG34832
GWEN STEFANI	LIPS OF AN ANGEL	EG78606
HINDER	OVERKILL (IS IT OVER NOW?)	EG53106
JUANES	LA CAMISA NEGRA	EG64454
KATE NASH	FOUNDATIONS	EG37443
KOSHEEN	FINALLY MADE ME HAPPY	EG92408
MAROON 5	WON`T GO HOME WITHOUT YOU	EG81431
MIKA		EG20028
MIKA	HAPPY ENDING	EG99853
MORANDI	AFRIKA	EG86791
MORANDI	AFRIKA (CHORUS)	EG11271
NELLY FURTADO	I`M LIKE A BIRD	EG84502
NELLY FURTADO	ANGEL	EG39715
NELLY FURTADO	TURN OFF THE LIGHT	EG81035
NELLY FURTADO	I`M LIKE A BIRD	EG47157
NELLY FURTADO	MANEATER	EG24898
NELLY FURTADO	PROMISCUOUS	EG11141
NELLY FURTADO	CRAZY	EG87314
NELLY FURTADO FEAT. ATTITUDE	AFRAID	EG58204
NICOLE SCHERZINGER	SUPERVILLAIN (SUPER BAD)	EG35789
NICOLE SCHERZINGER, T.I	WHATEVER U LIKE	EG34637
NO DOUBT	DON`T SPEAK	EG31096
PAUL VAN DYK, JESSICA SUTTA	WHITE LIES	EG83917
PRINCE	BLACK SWEAT (SWEAT)	EG73694
RIHANNA	BREAKIN` DISHES	EG94557
RIHANNA	HATE THAT I LOVE YOU	EG84549
ROBYN	WITH EVERY HEARTBEAT	EG10829
SCISSOR SISTERS	COMFORTABLY NUMB	EG55705
SCISSOR SISTERS	TAKE YOUR MAMA	EG41321
SCISSOR SISTERS	FILTHY-GORGEOUS	EG39698
SHAGGY	CATCH YOU	EG84242
SOPHIE ELLIS BEXTOR	MURDER ON THE DANCEFLOOR	EG16145
SOPHIE ELLIS BEXTOR	HELLO HELLO	EG78979
SOPHIE ELLIS BEXTOR	GET OVER YOU	EG31295
SOPHIE ELLIS-BEXTOR	ISN`T SHE LOVELY	EG74633
SOPHIE ELLIS-BEXTOR	TODAY THE SUN`S ON US	EG55326
STEVIE WONDER	NOT GONNA GET US	EG90802
SUGABABES	PUSH THE BUTTON (TRUE)	EG44149
SUGABABES	UGLY (TRUE)	EG53950
SUGABABES	ABOUT YOU NOW	EG15848
TAKE THAT (CHORUS)	RULE THE WORLD	EG69406
TAKE THAT (INTRO)	RULE THE WORLD	EG65658
TEXAS	SUMMER SON	EG29005
TOKIO HOTEL	DURCH DEN MONSUN	EG40907
TOKIO HOTEL	SCHREI	EG82900
T.A.T.U.	LOVE TODAY	EG67730

Pop/Dance
WWW.FUN4GSM.COM MUSIK4YOU

sexy

ПРОСТО СЕ НАСЛАЖДАВАЙ

НОВО

EG33435

ДА СИ ПОИГРАЕМ НА СЪБЛИЧАНЕ?

EG91179

теми

EG11016 EG67068 EG88881 EG41460 EG54644

ИЗПРАТИ НА ПРИЯТЕЛ

СЛЕД КОДА НА ИЗБРАНАТА ПОРЪЧКА ДОБАВЕТЕ ИНТЕРВАЛ И НОМЕРА, НА КОЙТО ЖЕЛАЕТЕ ДА Я ИЗПРАТИТЕ

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ ИЗПРАТЕТЕ SMS (ЗА ДА ИЗТЕГЛИТЕ ИГРА, ИЛИ ТЕМА, ИЗПРАТЕТЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛНО 2 SMS-А) НА НОМЕР 1819 (БЕЗ КОДА НА ОПЕРАТОРА ПРЕД С МОДА НА ИМБ-ДАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. НАПРИМЕР: EEG12345. ЗА ДА ИЗТЕГЛИТЕ ПОРЪЧКАТА НА ДРУГ НОМЕР ДОБАВЕТЕ ТО ЦИФРИТЕ: EG12345 06TXXXXXX. ДЕ ЗИКОЛКО МИНУТИ ЩЕ ПОЛУЧИТЕ WAP PUSH ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ ИЛИ ТЕКСТОВ SMS ЗА АБОНАТИ НА ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ С ЛИНК НА КОЙТО СЕ НАМИРА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ И ПОДДЪРЖАНИ ТЕЛЕФОНИ: WWW.FUN4GSM.COM ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1819 Е 2.40 ЛВ. С ДДС

Превю
Жанр: **Екшън/Рали**
Издател: **EA**
Създател: **Criterion Games**
Платформа: **PS3, Xbox 360**
Играчи: **1-2**

Ивелин Г. Иванов

Началото на нова Burnout сага?

Burnout: Paradise

Честно, струваше ми се, че последните PS2 издания са изцедили и последната капка оригиналност от поредицата Burnout. Просто не виждах как геймплеят ѝ може да еволюира без това да го промени до неузнаваемост. Защото Не ми се вярваше още, че от "брака"между EA и Criterion ще излезе нещо добро. Оказа се, че греша и по двете точки... и това е страхотно!
По всичко личи, че невероятното е факт – Paradise е Burnout до мозъка на костите си, и в същото време е натъпкан до тавана с оригинални и уместни нововъведения. И преди да продължа с тях, нека само уточня, че просто няма да говоря за графиката на новата игра. Абсолютно излишно е! Въпреки моментните хълцания във фреймрейта (при това само в най, ама най-напечените ситуации) Paradise е истински рай за окото! Нещо, което трябва да видиш, за да повярваш, че е възможно.
И тъй, след като отупахме набързо "графичната секция" - право напред към новите елементи. Най-ключовите измежду тях са три на брой и се наричат съответно "автомобилни морги", "сервизи" и "бензиностанции (съответно "junk yards", "repair shops" и "gas stations". Моргите са място, където можете да смените автомобила си - нещо, което може да се случи само в паузата между две "събития" (нарочно не ги наричам "надпревари", защото повечето режими предлагат доста повече от обикновено състезание). Виж сервизите и бензиностанциите можете и трябва да "посещавате" именно в разгара на купона. Първите възстановяват повредите ви, а вторите ви осигуряват допълнително "турбо". Сега, тънкият момент в цялата история е, че успехът ви в отделните предизвикателства зависи в огромна степен от това да знаете точното местонахождение (обичам тая дума!) на всеки сервиз и бензиностанция в града.
Вярно бе – градът! За разлика от предишните Burnout издания, Paradise предлага не серия от "писти", а един цял-целенич ък град, при това доста реалистично изграден. И това не ви е обичайната козметична екстра а-ла Test Drive: Unlimited! Тук познаването на уличните маршрути, способността да се ориентираш мълниеносно за прекия път и непрекъснатото откриване на нови и нови преки пътища са от - меко казано - жизнено важно значение. Въобще не си и помисляйте, че можете да си цепите през шубраците като в споменатия по-горе TD. В Paradise е напълно възможно да се озовете на броени метри от заветната цел... но от грешната страна на непреодолима преграда (метална бариера, да речем). Играта предлага мини карта, както и стрелка, която указва вярната

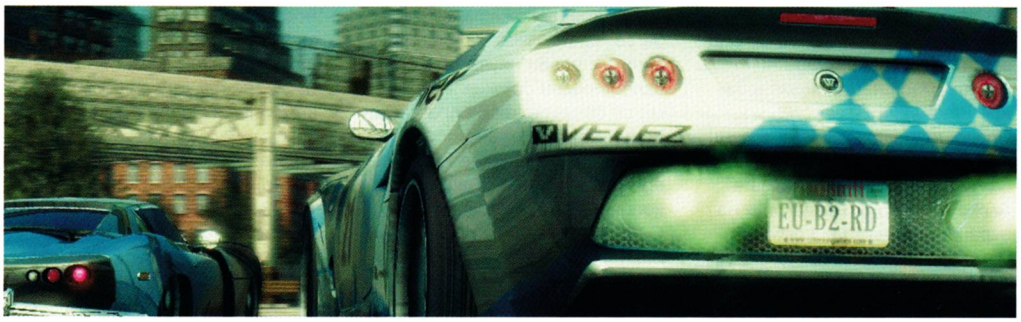
посока в най-общ план, но и двете "екстри" няма да ви помогнат особено, ако не знаете точно къде отивате и как точно да стигнете дотам. Не знам как ви се струва всичко това, но за мен тези "дребни подробности" откриват едно ново измерение в геймплея на Burnout. И като си говорим за оптимални маршрути, шорткътите в Paradise са повече от когато и да било в тази поредица. На практика всяка по невзрачна телена ограда крие зад себе си такъв "пряк път", всеки, от който може да се окаже разликата между победата и загубата в едно или друго предизвикателство. Още по-забавното е, че този път тези "топли връзки" не са просто част от една или друга "писта". Зависимост от крайната точка, към която се стреми, или от поставената цел, играещият може използва различни комбинации от познатите вече шорткъти. За пореден път ще кажа – идеята за един "завършен" град (в стил GTA, ако щете) в игра като Paradise е просто брилянтна! Нека да се върнем за малко отново на сервизите и бензиностанциите в Paradise. Те категорично не биха имали същата стойност, ако не бяха обвързани с правилния тип предизвикателство. В Marked Man например целта ви е да се доберете до конкретна точка в града, без да позволите на глутниците супер агресивни преследвачи да разрушат колата ви. И тъй като по всичко личи, че изкуственият интелект в новия Burnout ще е повече от впечатляващ, просто забравете за случая, в който се измъквате между капките без дори драскотина. Всеки сервиз, озовал се рамките на маршрута ви, трябва да бъде използван, иначе всичко за вас ще приключи доста бързо, особено на по-високите нива на трудност. Бензиностанциите пък имат повече от очевадна функция – да ви позволят да използвате максимално дълго и често своето турбо ускорение. Сами се сещате колко важно е това в игра като Burnout, където и най-бързото не винаги е достатъчно бързо.

Другите основни предизвикателства ("marked man") са "stunt run", "race", "road rage" и "burning route". "Stunt Run" предлага "задачи" с навързване на серия от турбо ускорения. В "Road Rage", както сигурно се досещате, задачата е да размажете колкото може повече противникови коли в рамките на определено време. "Race" предлага "стандартни" Burnout надпревари с коли от един и същ клас, а "Burning Route" включва серии от предизвикателства за конкретен модел автомобил.

Сред минималния брой спорни промени е отпадането на културния режим с нагласените ситуации, в които играещият трябваше да предизвика максимални поражения върху серия от находчиво подредени превозни коли и автобуси. Да, за тези, които никога не са опитвали тази част от Burnout, може би звучи дори леко извратено. Истината е, че в действителност това е един от най-купонджийските игрални режими, попадали някога в аркейд екшън игра. Да не говорим, че - вярвате или не - за да постигнеш наистина сериозни резултати в него, беше нужна и голяма доза стратегическо планиране, плюс доста прилични умения в управлението на колата.

Е, кажете сбогом на всичко това, поне в рамките на Paradise. Това, което новата игра предлага като заместител, е възможността да взривиш колата си в произволен момент, просто натискайки едновременно R1 и L1 на геймпада. Целта отново е постигането на максимално разрушение, като попадналите в мелето автобуси служат за допълнително "напомпване" на целия ефект от удара. Не че е зле. Просто разликите с "оригинала" са наистина драматични. Е, кой знае, може би продуцентите на EA ще се вслушат в геймърските вопли и ще върнат всичко по местата. Ще поживеем, ще видим...

Единствената част, за която не можах да намеря бог знае колко изчерпателна информация към момента на затварянето на броя, беше мултиплейърът и като цяло онлайн "функционалността" на Burnout Paradise. Разбира се, няма и сянка от съмнение, че такива "неща" в играта ще има. И още как! Нещо повече – EA и Criterion са запретнали здраво ръкави да ни предоставят едни от най-безпроблемните онлайн мултиплейър сървъри в историята на Интернет въобще. И честно казано, аз съм склонен да им се доверя. Вече да.

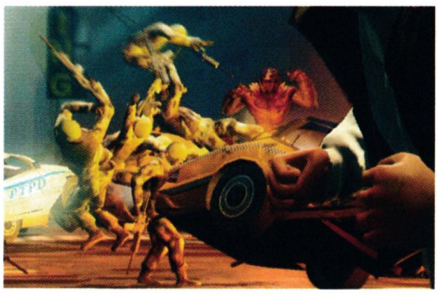


Превю
Жанр: **Екшън-ролева игра**
Издател: **Sierra**
Създател: **Radical Entertainment**
Платформа: **PC, XB360, PS3**
Излиза: **края на 2008**

Ивелин Г. Иванов

Бъдещето не е светло!

Prototype



Колко пъти сте чували от устата на един или друг гейм дивелъпър фразите "невиждан до момента геймплей"? Или пък - "история с дълбочина, която няма да срещнете в повечето игри". Доста пъти, предполагам. Е, Radical Entertainment са поредното студио с подобни претенции. Ако ставаше въпрос за някои новобранци от бившия "Източен блок", може би щяхме просто да махнем с ръка и да отминем. Но Radical имат вече зад гърба си поредица от успешни, доста различни като стил при това, заглавия като Scarface, Hulk: Ultimate Destruction и Simpsons: Hit and Run. Всъщност всички тези игри имат един много сходен елемент - действието им се развива в рамките на огромни открити градски пространства.

Prototype също не прави изключение от това правило. Историята на този екшън адвенчър (поне по думите на неговите създатели) ни прехвърля в далечната... Я чакай! 2008?! Че кога стана?! Както и да е - годината е 2008, а Ню Йорк се гърчи в мъртвата прегръдка на вирусна епидемия. Не, не като тази в София от 2008. Вместо да кашлят, кихат и вдигат температура, жителите на Ню Йорк просто се превръщат в зеленокожи чудовища с... ами, с чудовищна сила и възможности. Странно, но в Prototype подобни палави вирусчета явно не спохождат за пръв път американската територия, защото правителството, или по-скоро армията, вече разполага със специално подразделение с цел разчистване на "помията" след подобни епидемии. Тези отрудени, всеотдайни индивиди, с вид на SS-овци на стероиди, не се спират пред нищо и преди никого и носят уместното наименование Blackwatch.

Споко, нашият човек не е един от тях. (Или може би разочаровах някого?) Неговото име е Алекс Мърсър и в началото на играта той няма никакви спомени за миналото си. Тъкмо се е "събудил" насред ада, наречен "Ню Йорк", само за да открие, че неизвестно защо са му дадени свръхчовешки сили. Алекс може да тича с невероятна скорост, включително по отвесните фасади на сградите, може да скача на огромни разстояния и дори може да повдига и запраща със страшна сила кое да е от паркираните наоколо возилата. Мда, звучи притеснително сходно с всичко видяно вече в Hulk Ultimate Destruction. Но не е, кълнат се хората от Radical. Основната разлика? Ами Алекс очевидно е и "shapeshifter", или казано на чист български - той може да променя формата си. Ръцете му могат да се превръщат в гигантски остриета или пък щитове, кожата му може да се "втвърдява" до степен, която я прави неуязвима срещу огнестрелни оръжия. Както сами се сещате, това прави господин Мърсър един доста неприятен противник, а Prototype една натъпкана до тавана с крайно насилие игра.

Още по-интересно обаче е умението на Алекс да "консумира" своите противници. Не в буквалния смисъл - със сол и черен пипер, разбира се. Главният герой на играта може да възприема външността и да "усвоява" мислите на изпречилия се на пътя му нещастник. Това отваря вратата за един доста по-различен геймплей, базиран преди всичко на способността да се про-мъкнеш или из-мъкнеш незабелязан. Radical твърдят, че всяка мисия ще може да бъде изиграна или като откровен, обилно полят с кръв и карантия екшън, или пък като типична "стелт" игра, ползвайки способността на Алекс да се преобразява.

Другата интересна новина е, че Prototype ще включва и възможността за кооперативна игра за двама участници, като по този начин ще може да бъде изиграна цялата синнгъл плейър кампания. Все още не е ясно дали мултиплейърът на новата игра ще се изчерпва с това. Поскоро не, особено като се има предвид отчаяния стремеж напоследък всяка нова Xbox 360 или PS3 игра да бъде накичена с онлайн екстри като коледна елха.

Превю
Жанр: **Екшън в 3-то лице**
Издател: **Ubisoft**
Създател: **Grasshopper**
Платформа: **Nintendo Wii**
Излиза: **Още не се знае**

Ивелин Г. Иванов

Странно, по-странно... японско!

No More Heroes

Гоичи Суда очевидно не се притеснява да бъде странен. Дори по японските стандарти за "странност". Още предишното му творение - Killer7, трудно можеше да остане незабелязано. Най-близката асоциация, за която мога да се сетя, са "онези" филми на Тарантино. Неща като From Dusk Till Dawn, Kill Bill или пък Grindhose. Ултра насилие, ултра нереални сюжети и герои и общ стил, който се движи по хлъзгавия ръб на кича. На пръв поглед No More Heroes прилича на виденията на някой здраво напомпан с експериментална дрога герой от GTA. Действието се развива в малко градче в Щатите (неясно от коя година) на границата с Мексико. Името на градчето? Санта Дистрой! Не е зле за начало, а? Главният герой, някой си Травис Тъчдаун (и-и-и-ха-аааа!), си е поставил проста, но категорична цел в живота - да стане наемен убиец номер 1! Излиза, че Санта Дистрой е точно мястото за подобно професионално доказване, защото по неговите прашни улици се мотаят ни повече ни по-малко от 10-те най-добри в занаята. Защо? Никой не знае и на никой не му пука. Важното е, че всичко това е доста удобно за младия и напорист мистър Тъчдаун. Всичко, което трябва да направи той, е да отстрани от пътя си челната десетка, след което тронът на наемните убийци му е в кърпа вързан. Това обаче далеч не е толкова проста задача, защото Травис започва играта гол като пушка. Тепърва му предстои да си осигури правилното оръжие и умения. Всичко това, естествено, струва пари. Затова и нашият човек трябва като начало да се поизпоти, занимавайки се със странни дейности, като чистене на графити от стените на града, или пък лов на скорпиони в пустинята. Може би тук е мястото да уточня за пръв път, че намекът за прилики с GTA, далеч не е случаен. Макар по-късните мисии да са доста "линейни" и конкретни, като цяло Санта Дистрой е на ваше разположение през цялото време. Можете спокойно да се мотаете из него без цел и посока, което си има и своите, макар и странни понякога плюсове. Като например факта, че тарашейки по боклукчийските контейнери, вие можете да се сдобиете с нови дрешки за своя любимец. Разбира се, такива можете да си купите и от магазина, кръстен area 51, но там ще трябва да се бръкнете за някой и друг долар.

Като наемен убиец обаче, за вас далеч по-важно е оръжието. В случая основното ви "сечиво" идва под формата на лъчев меч, който прилича на ранен прототип на джедайските мечове от "Звездни войни". В течение на играта ще можете, разбира се, да ъпгрейдните меча си и дори да си купите нови и по-ефективни негови версии. Но дори в своята най-скромна версия, въпросният меч е ултраефективен. Дотолкова, че да ви позволи да разсечете своя противник от главата до петите с един-единствен замах. Или пък да скъсите ръста му с една глава. Или пък да доведете броя на крайниците му до нечетно число. Или пък... но нека не плашим твърде много онези измежду нас с по-крехки нерви. Просто имайте предвид, че кръвта в тази игра се лее като от излязла извън контрол, гигантска бутилка кетчуп.

Колкото до управлението на това нещо - не сте забравили, че става въпрос за Wii, нали? По всичко личи, че Grasshopper са се справили доста прилично с прилагането на motion sensitive технологията на новия Nintendo контролер. Това важи с пълна сила и за ръкопашните "секции" на играта, както и за управлението на чудовищния мотор в стил "Акира", който ще ви служи за по-бързо придвижване по улиците на Санта Дистрой.

Въобще No More Heroes изглежда като нещо, което може да се окаже адски прилепчиво, въпреки своите странности (или може би точно заради тях). Остава само въпросът доколко геймплеят, който изглежда многообещаващо в рамките на пет минутните клипчета, ще може да задържи интереса ни в рамките на няколко часа.

Ревю
Жанр: **Шутър**
Издател: **Chair Entertainment**
Създател: **Chair Entertainment**
Платформа: **Xbox Live Arcade**
Играчи: **1 - 16 (онлайн)**

Ивелин Г. Иванов

Силата на добрата идея

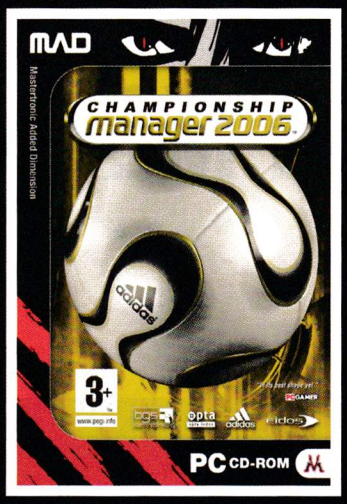
Undertow

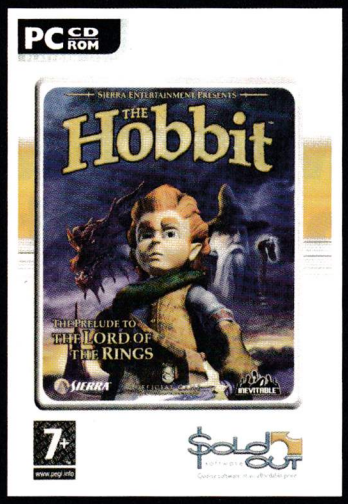
Честно казано, от самото начало бях доста скептично настроен на тема Xbox Live Arcade (XBLA). Microsoft така прекаляват понякога с фалшивия патос, че човек почва да се съмнява във всичко, което казват. В случая с XBLA идеята беше да се даде шансът на никому неизвестни все още създатели на игри и дори на абсолютни аматьори не само да направят своя игра, не просто да я споделят с многомилионната аудитория на Xbox Live, ами и дори да спечелят някой и друг долар от мероприятието. Всичко това с предоставените от Microsoft (почти) безплатни "инструменти" за гейм дивелъмънт, плюс шанса да разпространят играта си без това да им струва и стотинка. Звучи страхотно наистина. От една страна се дава път на нови, свежи и необременени от пазарната икономика идеи да излязат на сцената. От друга - каталогът на Xbox 360 рязко набъбва с куп нови, простички, но адски забавни заглавия. Геймърите пък печелят, защото могат да се сдобият с всичко това кажи-речи за без пари.

И не щеш ли, оказа се, че идеята е наистина добра. Не, идеята е страхотна направо! Вярно, че огромна част от XBLA заглавията са преработка (понякога доста нескопосана) на стари аркейд класики. Но напоследък се появиха и учудващо добре замислени и още по-учудващо добре изпълнени заглавия, като Geometry Wars, да речем. Една от тези гейминг находки определено е и Undertow. Става въпрос за аркейд шутър, чието действие се развива в една равнина, макар моделите в играта да са изяло тримерни. Неслучайно споменах Geometry Wars, защото управлението на Undertow е доста сходно - левият стик на геймпада се използва за придвижване, а десният за стрелба в целия 360-градусов диапазон. Играта разказва (с учудващо добре изпълнени междинни анимации) за далечното бъдеще, когато сушата на нашата планета е погълната от моретата и океаните. Три фракции се борят за световно господство - тази на наследниците на Атлантида, тази на последователите на капитан Немо, и тази на милитаристите Iron Marines. Всяка от страните в конфликта разполага само с четири различни типа единици, но и те са повече от достатъчни, за да осигурят един наистина завладяващ геймплей. И колкото и невероятно да звучи, Undertow заимства идеи от безспорния мултиплейър шампион Battlefield. Отново нещата се въртят около завладяване на пръснатите по бойното поле respawn точки и принуждаването на противника да изразходва резервите си.

В графично отношение Undertow е едно абсолютно аркейд бижу. Играта ползва Unreal 3 енджина и - ей богу - това си личи. Разбира се, този енджин не би струвал и пет пари в ръцете на некадърници, но хората от Chair Entertainment са всичко друго, но не и аматьори. Undertow буквално гъмжи от невероятни "подводни" ефекти, някои от които смайващо реалистични. Само намерете геймплей видео от този аркейд шедьовър и се вгледайте в "следите", които вашите изстрели, да речем, оставят след себе си. Абсолютно зашеметяващо!

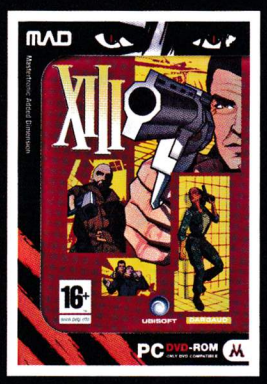
Игри като Undertow са способни да разбият на пух и прах всички черни мисли на тема "обречени ли са малките, независими дивелъпъри в този бизнес?" Chair Entertainment са не само създатели, но и й издатели на своето творение, което означава, че именно те първи ще берат от плодовете на своя труд. Не на последно място заслугата за това е и на модела за дистрибуция, предложен от XBLA.

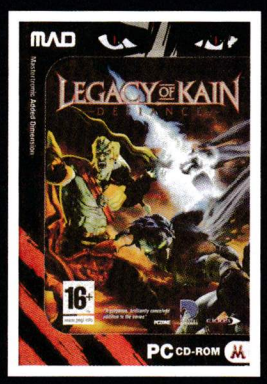


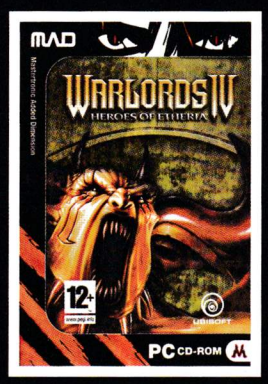


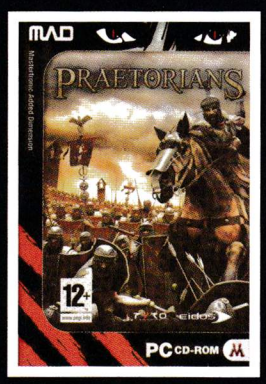
ХИТОВИ ИГРИ НА НИСКИ ЦЕНИ

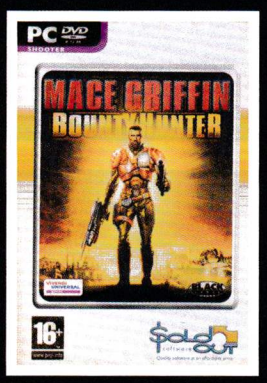
19.90 лева

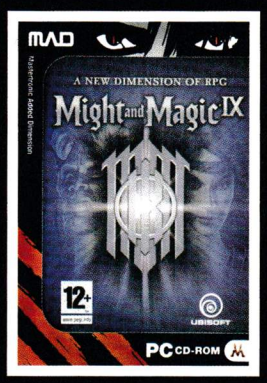


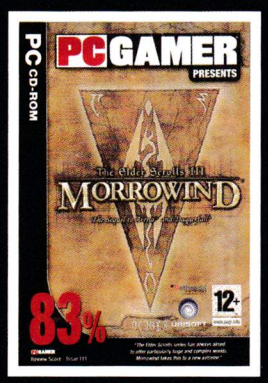


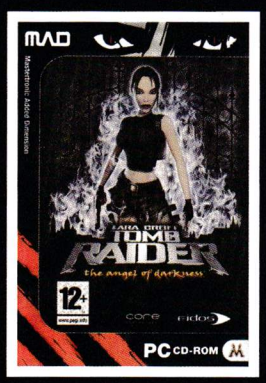


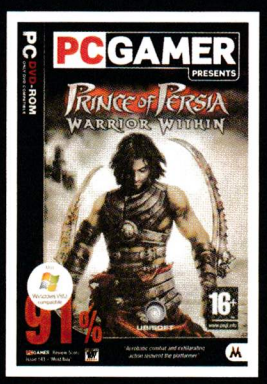


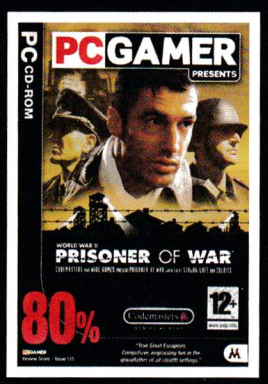


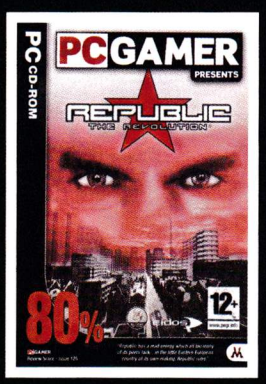












Търсете в: Пикадили, OMV, METRO

Владимир Тодоров

Поглед към тазгодишните CES и Macworld

Технологиите на изкушението

На 7 януари завесата на Consumer Electronics Show, или за по-кратко CES, най-накрая се вдигна. Това е грандиозно шоу, изкушение за всички любители на високите технологии. Безспорно то е едно от най-големите и най-престижните. Сухата статистика говори сама за себе си. В CES участваха 2700 компании, разпрострени на 171 870 квадратни метра. И над 20 000 джаджи и технологии от сферата на компютрите, дигиталното фото, мобилните устройства, домашната мултимедия, автомобилната техника и прочие, бяха представени на 130 000 души само в рамките на 4 дни.
Интересен факт е, че някои от новините, като например тази, че Skype ще се появи и на PSP, бяха съобщени дори преди началото на шоуто. Друг анонс пък, свързан с Warner Bros. и обявлението им, че поддържат ексклузивно Blu-ray, размъти водата в лагера на HD DVD, принуждавайки ги да отменят планирана за CES пресконференция.
Именно в Лас Вегас най-големият слух, че това ще е последната реч на Бил Гейтс, се оказа верен. Той разсея и съмненията, че Microsoft ще пуснат на пазара нова версия на Xbox 360 с HD-DVD плейбек и 320GB хард.
За всеобща изненада обаче Гейтс без да иска принизи и успехите на противоречивата Windows Vista, която според изнесените от него данни е в пъти по-малко търсена, отколкото е била XP през първите 12 месеца. Общо взето тазгодишният CES бе нещо от типа "просто бизнес" – и Microsoft, и Sony говореха за продажбите, които са направили през 2007-ма и не пожелаха да разкрият твърде много информация за бъдещите си планове – поне за тези, за които все още няма официален анонс.
Що се отнася до гейминга, CES премина без кой знае какви изненади и неочаквани анонси. Може би не е трябвало да се надяваме на съществени новини за гейминга в година като 2008-ма, в която няма нови конзоли на хоризонта, а сегашните са едва на една-две години. Вероятно E3 ще бъде по-важно събитие по отношение на анонси.
Иначе тази година, освен стандартните нови версии на стари продукти, бяха представени какви ли не работи – от колектори на урина до пропагандни детски книжки от Microsoft и танцуващи плейъри на Sony.
Ето накратко и едни от най-интересните неща, които се намъдриха в CES 2008:

МОНИТОРИ

Най-извитият монитор на CES. Alienware представиха най-необикновения монитор, който някога съм виждал. Той не изисква специален софтуер, може да бъде включен към която и да е машина – не ви е необходимо Alienware PC. Неговият дъговиден екран се равнява на два 24-инчови монитора. Освен това е и най-бързият на пазара – има време за реакция 0.02 милисекунди! Поддържа резолюцията 2880x900 и всички, които са се докосвали до него, твърдят, че буквално "влизат" в света на игрите, които играят.
Естествено, недостатъци не му липсват, но от Alienware твърдят, че те ще бъдат отстранени напълно, когато мониторът бъде пуснат в масово производство до края на годината.

Уникален дизайн от Dell

Призът за най-уникален дизайн на монитор определено се полага за Dell и техния течнокристален дисплей Crystal. Този монитор е 22-инчов, с особено стилен дизайн, сензорни клавиши за управление, двамегапикселова камера и интегриран микрофон. Тънък е едва 4 милиметра, а поставката му е изработена от цинкова сплав с хромово покритие.
Цена – едва 1200 долара.

КОМПЮТРИ

Хибридно SLI от nVidia

nVidia също ще се отбележи на тазгодишното CES. Компанията официално представи своята технология Hybrid SLI, чиято цел е да повиши производителността на графичните ускорители и да намали консумацията на енергия на вашето PC-то. Тя се състои от две части – GeForce Boost и HybridPower.
За момента Hybrid SLI се поддържа както от GeForce 8500 GT и GeForce 8400 GS, така и от дънните платки на AMD, nForce 780a, nForce 750a, nForce 730a и мобилния GeForce 8200.

Първи прототипи на USB 3.0

Ако скоростта от вашите IEEE 1394 (известни повече като FireWire) портове вече не ви върши достатъчно добра работа, знайте, че USB 3.0 скоро ще дойде при вашето PC, лаптоп или плейър. Ако нещата, които се говорят, са верни, то новата технология бъде с по-ниско енергопотребление и ще ви даде скорост на трансфер до 600 MB/s. Т.е. – USB 3.0 ще бъде десет пъти по-бърза (за справка – сегашният трансфер достига лимита от 60 MB/s).
За съжаление ще трябва да почакаме чак до 2010 г., когато ще излезе на пазара.

ДИГИТАЛНО ФОТО

Casio на CES

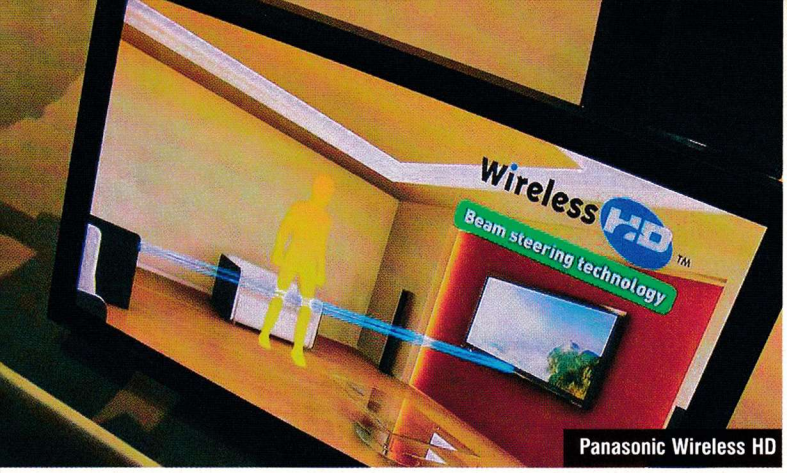
Шест мегапиксела и 12x дигитален зуум, този фотоапарат на Casio може да направи 60 снимки за 60 секунди, а ако резолюцията се намали на 336 x 96 – може и 1200 в минута!
Casio се отбеляза и с още една необикновена джаджа – този път това е най-малката и най-тънката 10,1 мегапикселова цифрова камера – Exilim EX-S10 10MP. Размерите ѝ са 94,2 на 54,6 на15 мм, а в най-тънката си част корпусът е дебел едва 13,8 мм. Нейният дисплей е с диагонал 2,7" и може да изобразява 230 000 цвята.
В момента се предлага за 250 долара.

Sony Alpha DSLR-A200

Alpha A200 – най-новата цифрова огледално-рефлексна фотокамера, която Sony представиха на CES 2008. Тя е от начално ниво, с резолюция 10 мегапиксела и предлага Super STeadySHot – специална система за стабилизация.
Освен това е способна да прави поредни снимки със скорост три кадъра в секунда, а матрицата ѝ е APS size CCD. Предлага и Sony Dynamic Range Optimizer (DRO), а LCD дисплеят е с диагонал 2.7" и резолюция 230,000 пиксела.
Можем да очакваме фотокамерата да се появи най-рано през февруари, като цената ѝ ще достигне 700 долара (с обектив 18-70mm). Ако решите, че ви се дават още 200, ще получите и един 75-300 mm обектив.

TV

Лазерният телевизор Mitsubishi
Бях чувал за какво ли не – за лазерни показалки и писалки, че и за саби дори. Но за лазерни телевизори? Mitsubishi Digital Electronics America определено грабнаха вниманието на посетителите със своя най-нов 65-инчов лазерен HDTV, който не стига че харчи по-малко енергия от повечето LCD телевизори, но и се твърди, че вади няколко пъ-



Panasonic Wireless HD

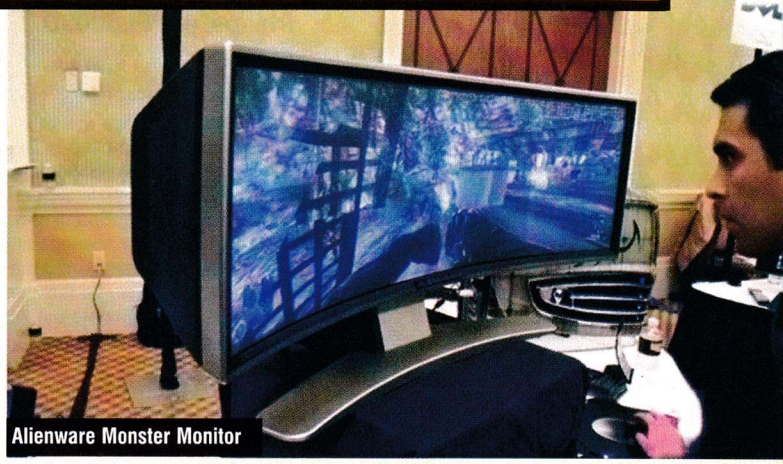
SanDisk 72GB SSD

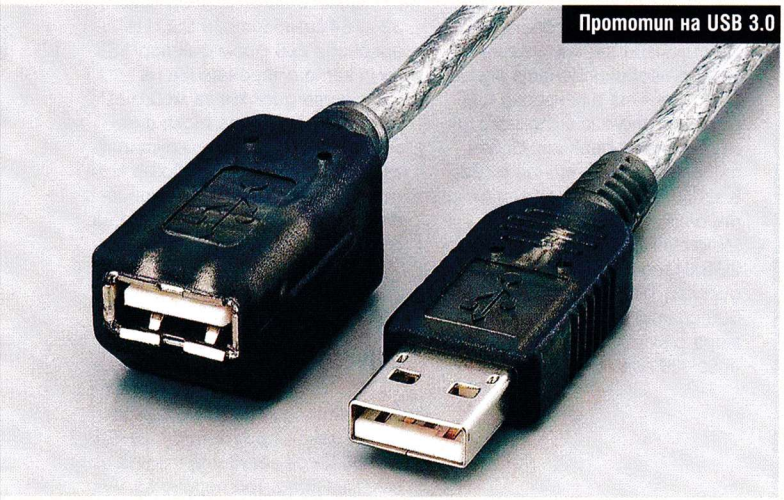
Играчката Sony Rolly

Ултрамалкия LimePC M1

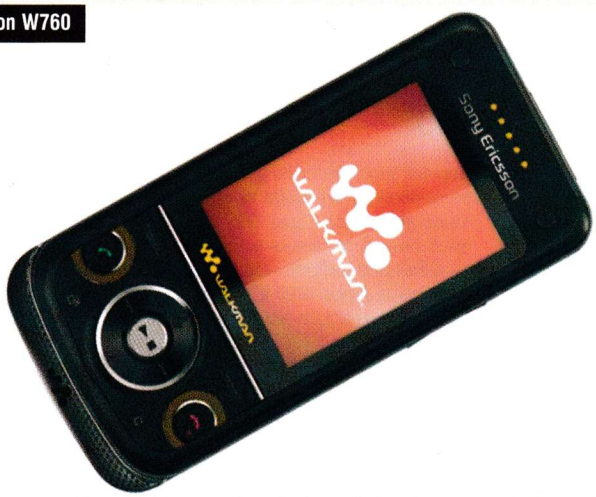
Consumer Electronics Show

Dell Crystal


Alienware Monster Monitor


Промотип на USB 3.0

Sony Ericsson W760



ти по-добра картина.
И наистина – на пръв поглед цветовете са забележително добри, а контрастът – особено наситен. Но за да видим дали новата технология на Mitsubishi наистина е толкова революционна, колкото твърдят самите производители, ще се наложи едно по-детайлно сравнение между плазмения и лазерния телевизор.
За съжаление на представянето нямаше кой знае какви подробности относно това чудо, като например колко ще струва (можем само да предположим, че ще бъде между 5 и 7 бона в зелено) и кога ще се появи на пазара, но от Mitsubishi са се заканили да го пуснат в рамките на 2008-ма година.

150-инчова плазма от Panasonic

Ето, това вече е нещо ОГРОМНО. Надали на CES 2008 бе представено друго подобно и толкова внушително чудо като 150-инчовия плазмен телевизор на Panasonic, наричан още Life Screen.
Компанията не посмя да сподели кой знае какви технически спецификации (като опресняване и контраст), но се похвали, че техният хипопотам може да обработва образ с резолюция от 2.000:4000 пиксела в сравнение с досегашните максимални 1920:1080 (1080p).
Любопитен факт е, че тази 150-инчова плазма трудно би успяла да се провре през вратите на средностатистическия дом.
А според мълвите на CES тежи около 680 килограма и ще струва около 100,000 долара.. Защо не се опитате да си я закачите на стената?

Безжичен телевизор?

Освен своята 150-инчова плазма, Panasonic представиха и първия в света телевизор, който отразява видео картина с HD качество с помощта на Wireless HD.
Това е безжична технология за предаване на данни, разработена от LG Electronics, Matsushita Electric (Panasonic), NEC, Samsung Electronics, SiBEAM, Sony и Toshiba. Тя осигурява скорост на предаване на данни до 5 Gbit/s и работи в честота от 60 GHz.
Дали липсата на кабел обаче влияе по някакъв начин на качеството на изображението? От Panasonic отричат това категорично.

Philips 42PFL5603D Eco TV

42-инчовият 42PFL5630D HDTV телевизор на Philips, с плосък LCD панел и 1080p резолюция заслужено си спечели титлата "Best of CES", най-вече заради своята особено добра икономичност на електроенергия.
Ако денят е слънчев, той ще се осветли повече, за да виждате по-добре, и съответно ще консумира повече ток.
Но когато е вечер, ще намали нивото на brightness и по този начин ще пестите енергия.
Освен това е създаден от напълно безвредни за околната среда вещества, а нивото на живак е сведено до минимум.
Philips обещават да го пуснат в продажба през март за 1,399 долара.

МОБИЛНИ УСТРОЙСТВА

Sony Ericsson W760 с HSDPA и GPS

Безспорно един от най-добрите анонси на тазгодишния CES.
През второто тримесечие на тази година Sony Ericsson ще пуснат на пазара Walkman телефон с поддръжка на HSDPA (High-Speed Downlink Packet Access) мрежите от 3,5-то поколение, предназначен за всички онези от вас, които искат да зарежат своята Nokia. Освен всичко останало той предлага дори и GPS, с който по всяка вероятност ще се опита да се бори с Nokia N95 и Nokia N82 за дял от пазара. Какво още?
3.2MP камера, шейк контрол (който ви позволява да браузвате плейлиста си с буквално с едно небрежно движение на ръката), 2.2 инчов екран, два спийкъра със Stereo Widening, както и SensMe и широкоекранен геймплей. Размерът на Sony Ericsson W760 е 103 на 49 на 15 мм и тежи едва 103 гр.

Motorola Rokr E8

Тази година на CES Motorola представи само два телефона. Rokr E8 обаче успя да смае всички. Той е директно продължение на тяхната популярна поредица музикални апарати и е с дебелина едва 10,6 мм. Онова, което го отличава от масата на пазара, е необикновената му клавиатура – тя е сензорна цифрова и разполага с технология за тактилна реакция. Освен това променя външния си вид в зависимост от стартираните от вас приложения.
Motorola Rokr E8 разполага с 2GB вградена памет, 2.0 инчов дисплей TFT (320 по 240, 260 000 цвята), 2 мегапикселова камера с 8x цифров зуум и тежи едва 100 грама.

STORAGE

Безжична памет

За да може да боравите със снимките си бързо и лесно, е крайно наложително да притежавате безжична камера. Вече има решение за онези от вас, на които обаче не им се инвестира в ново устройство.
Компанията Eye-Fi представи на CES серия от карти памет с вграден Wi-Fi, който автоматично преобразява вашата камера в безжично устройство.
2GB карта автоматично се свързва с Wi-Fi мрежа и може да стовари снимките ви в папка на PC-то ви или да ги ъплоудне в някои от десетките специализирани сайтове (Eye-Fi вече са сключили договор с Flickr, Photobucket и Facebook). На този етап картите се предлагат единствено в Щатите, но до края на годината ще се появят и на пазара в Европа.

72GB флаш от SanDisk

Само 5 мм голямо и с цели 72 гигабайта – именно такъв флаш драйв SanDisk демонстрираха на CES тази година. Той се отличава с висока надеждност, производителност и икономичност, тежи едва 45 грама и ако искате вашата Vista да буутва по-бързо, ще е хубаво да се сдобиете с едно от тези чудеса на технологията, когато се пръкне на пазара в близкото бъдеще. Досега SanDisk предлагаше 32- и 64-гигабайтови SSD UATA драйвове във форм фактор 1.8 инча като алтернатива на твърдите дискове за мобилни устройства, но те така и не можаха да задоволят жаждата за повече пространство на компютърните маниаци. Решението е вече на лице – 72 GB флаш от SanDisk.

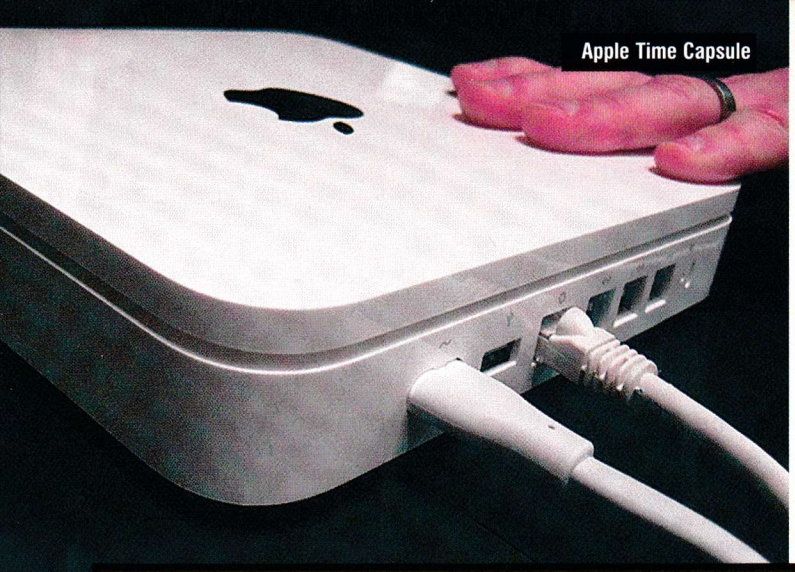
ДЖАДЖИ

iRiver W7

Ето нещо, което не се вижда всеки ден – mp3 плейър с GPS, в случай че се загубите някъде из големия град. Той поддържа му-

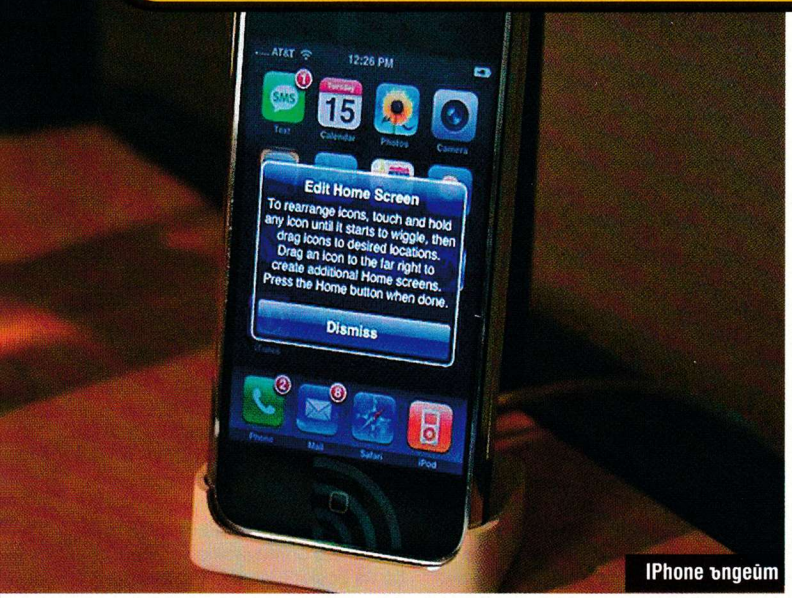
Кратка история на Macworld

Всичко започва през далечната 1985 г., когато Macworld се провежда за първи път в Сан Франциско (до 2005 два пъти годишно). През 1997 г. речта на Стив Джобс се превръща в запазена марка на шоуто и е едно от най-очакваните събития за феновете на Mac абсолютно всяка година. През 1999 г. дори самият Ноа Уайли (от "Спешно отделение") се появява на сцената, представяйки се за Джобс.
2000 г. – представен е потребителският интерфейс Aqua.
2001 г. – iTunes и PowerBook G4 виждат бял свят.
2007 г. Стив Джобс представя iPhone и AppleTV.


Apple Time Capsule

Лаптопът AirMAC

Macworld 2008



IPhone ъпдейт

Apple TV с SD и HD филми

зикални и видео файлове, снимки, текстови документи и Flash игри. Включва и FM тунер, E-Dictionary и microSD за добавяне на още памет. Иначе се предлага в две разновидности – с 4 и 8 GB – и ще струва съответно 175 и 215 евро.

Microvision Pico проектор

Проектор, който може да се побере в джоба на панталона ви – да, подобно чудо бе демонстрирано от лагера на Microvision. Той е Plug-and-Play и може да проектира образ от 12 до 100 инча със завидно добра резолюция (800 по 480, WVGA) дори на гърба на вашия приятел за около два часа. То ще излезе на пазара до около шест месеца. На този етап не предлага HD резолюция.

Rolly – танцуващият плейър на Sony

Не съм сигурен доколко ще ви върши работа този плейър/робот с формата на яйце, но наистина е забавно да го видите как танцува в такт със свалената в него музика, размахвайки своите "ръчички", наподобяващи две малки чинийки, залепени от двете му страни, и въртейки се като луд на подиума, когато сметне за необходимо. Това е Rolly – новият танцуващ плейър на Sony с 1GB памет. Наистина странно нещо.

УЛТРАПОРТАТИВНОСТ

UMPC от Toshiba

То тежи едва 410 грама, работи под Vista, а неговият 5,6-инчов дисплей поддържа разделителна способност от 1024 по 600. С размери 151 на 130 на 21 мм бихте успели да го поберете почти навсякъде, а твърдият му диск (съответно 64 или 128 GB) е достатъчен да съхрани цялата ви документация, че и част от музикалната ви колекция.

Най-малкият UMPC за Linux

Кое е по-малко от iPod Video, подкарва програми като всяко друго UMPC и върви с инсталирана операционна система Linux? Нарича се LimePC M1 и е по-дребно дори и от iPod nano. Захранва се от Freescale's MPC 5121e mobileGT процесор и поддържа видео и аудио карти, PCI, Ethernet, SATA и прочие.

ГЕЙМИНГ

Sony потвърдиха Skype за PSP

Едно от многото нови неща, които ще може да правите занапред на вашето PSP (Portable Playstation), е да си говорите и по Skype. Програмата ще бъде добавена магически към вашето устройство посредством ъпдейт (който ще се появи до края на януари). Като функционалност PSP версията на Skype не отстъпва по нищо от тази за PC, но за да я използвате, ще са ви необходими Memory Stick Duo и микрофон.

Nyko Wireless Nunchuck за Wii

Основното дистанционно на Wii е безжично и е супер удобно. Но една малка притурка, наречена Nunchuck и необходима за някои игри като Wii Sports Boxing например, все още тормозеше повечето потребители на конзолата, тъй като се свързваше с Wii Remote посредством кабел. Вече не. И Nunchuck стана безжично. Честито!

Macworld 2008

CES ще се завърне отново в Лас Вегас от 8 до 11 януари 2009 година. Сега обаче е време да хвърлим поглед върху още едно, не по-малко важно експо, което се проведе между 15 и 18 януари и бе свързано с иновациите на Apple. Така наречения Macworld. На него нямаше разтърсващи анонси от ранга на този за iPhone (който бе направен миналата година). Но като се замисля – едва ли е възможно да има нещо, което да го бие. Освен може би Apple да зарадват всички ни с новината, че ще намалят цената му със 75 % например.

Не оставайте с впечатлението обаче, че тазгодишният Macworld не бе феноменално или по-малко интересно от CES експо, защото естествено не е така. Речта на Стив Джобс, т.нар. keynotes или Stevenotes за феновете, бе отново център на вниманието. Всички слухове, които се рояха из сайтове като Mac Rumors в деня преди началото на експото, най-накрая бяха разсеяни в мига, в който шефът на Apple застана пред аудиторията. Ето и нещата, върху които наблегна в своята презентация.

Кратка история на CES

Това е 41-то издание на CES. През 1967 то се състоя за първи път в Ню Йорк, след което мина и през Чикаго, за да се настани удобно през 1978 г. в Лас Вегас, където се провежда и до ден днешен. Именно там направиха своя дебют едни от най-революционните технологии, които промениха света и го направиха такъв, какъвто го познаваме днес. Ето някои от тях:

1970 г. – представена е видеокасетата
1974 г. – Laserdisk плейър
1981 г. – видеокамера и Compact Disk плейър
1990 г. – за първи път е представена дигиталната аудиотехнология
1991 г. – CD-I (Compact Disc-Interactive)
1993 г. – появява се мини диска
1996 г. – DVD-то е вече факт
1998 г. – дебютира HDTV
2001 г. – показан е Microsoft Xbox

Световните рекорди в CES

На тазгодишния CES бяха поставени и редица рекорди. Ето ги и тях:

- Най-тънкият LCD телевизор от JVC
- Най-големият LCD телевизор от Sharp (108-инчов)
- Най-големият OLED TV от Samsung (31-инчов)
- Първият ноутбук с 1 TB памет на Asus
- Най-малкият Solid State Disk (SSD) - Intel Z-140 PATA SSD - по-малък дори от стотинка
- Най-големия плазмен телевизор – 150 инча на Panasonic
- Най-тънкия 50-инчов плоск панелен дисплей от Pioneer – само 9 мм
- Най-малките модели Everio видеокамери от JVC
- Най-тънкия фотоапарат от Casio
- Най-бързия фотоапарат от Casio
- Най-малкото UMPC - LimePC M1

Time Capsule

Истинско технологично чудо, чрез което може да направите бекъп на цялата си ценна информация на вашия Mac (но не и на Windows-ски PC-та). Това е първият в света преносим хард диск със сървър функции и безжична антена. Time Capsule е съвместим с Leopard и програмата за автоматични бекъпи на Apple Time Machine.

Спецификации:

- 4 порта Gigabit Ethernet
- Един USB 2.0 – Time Capsule може да работи и като принтерен сървър
- AirPort Extreme (802.11n)
- 500GB модел се предлага за $300, а за 1TB – за $500

iPhone/iPod Touch ъпгрейди

Юзерите на iPhone намазаха с няколко нови ъпдейти. Към безплатния пакет върви Google Maps с псевдо GPS – триангулира базовите станции и Wi-Fi горещите точки (засега само в САЩ). Освен това вече можете да пращате SMS-и към няколко получателя (т.нар. мултичат). Що се отнася до ъпгрейдите за iPod Touch – те не са особено безплатни и ще трябва да изпаднете от 20 долара (ако ще си купувате нов iPod Touch, не трябва да плащате нищо). Новите програми към пакета са Mail, Stocks, Notes, Weather и Maps, а през февруари Apple обещават да пуснат и iPhone SDK за странични разработчици. Кой знае какви яки програми ще напишат програмистите за мобилния телефон на Apple?

Видеотеката на Apple

Друг особено съществен анонс на Macworld бе свързан с iTunes и възможността да "взимате" филми под наем. Доскоро това бе мястото, където всички отиваха, за да си свалят легална музика. Apple решиха да превърнат iTunes и във виртуална видеотека. Там ще откриете повечето хитови кино продукции. За момента техният брой е хиляда (в SD и HD качество, както и с 5.1 саунд), но тепърва ще се увеличава.

Иначе старите филми се предлагат $2.99 и $3.99, а по-новите – $3.99/$4.99 (в зависимост от качеството (SD или HD). Уловката в случая е, че може да ги стриймвате (не се свалят) в рамките само на 24 часа, а HD е достъпно само с Apple TV.

В този ред на мисли, вече се предлагат нови Apple TV (40 и 160GB версии) на по-ниска цена. От $299 тя падна на $229. Освен това вече не се нуждаете от компютър, за да браузвате магазина или вашата библиотека – просто го включвате към телевизора си и сте готови.

Macbook Air

Най-добрата презентация, която Стив Джобс направи на тазгодишното експо, бе на Macbook Air. Той взе един средно голям пощенски плик отвори го и от него извади с лекота най-тънкия в света ноутбук. За компютър с неговите възможности, тези размери – дебелина между 40 мм и 19.4 мм и тегло 1.36 кг. – са наистина впечатляващи. Може би единственият недостатък на Macbook Air е, че няма оптично устройство. За сметка на това обаче чрез софтуера Remote Disc може да използва безжично оптичното устройство на всеки Mac или PC компютър. Искате да си инсталирате WoW? Лесна работа. Вкарвате го в DVD устройството на другарчето си до вас и вашият Macbook Air ще се свърже с него и ще си го инсталира сам! На всичкото отгоре от Грийнпийс похвалиха творението на Apple, че надвишава всички европейски стандарти и представлява най-екологично чистото PC.

Ето и неговите спецификации:

- Intel Core 2 Duo, работещ на 1.6GHz или 1.8GHz
- 1.8" твърд диск с капацитет 80GB или SSD диск с обем 64GB
- 13.3" дисплей с LED подсветка и вградена iSight камера
- 2GB RAM
- пълноразмерна клавиатура с подсвет
- тракпад с мултисензорни възможности като на iPhone
- 802.11n Wireless (MIMO)
- Bluetooth 2.1 + EDR
- 5 часа издръжливост на батерията
- MagSafe захранване
- $1,799 за 1.6GHz и 80GB HD модел; $3,099 за 1.8GHz и 64GB SSD модел.

ИСТИНСКО НАМАЛЕНИЕ!

Компютърни игри на български на половин цена!

~~стара цена 19,90 лева~~

нова цена 9,90 лева

Игрите на Gramis може да намерите в: Germanos, OMV, Metro, Pulsar, Alexandra Video и магазинната мрежа.

Дистрибуция „МАРТ БЪЛГАРИЯ" АД, София, бул. „Ал. Малинов" бл. 458, тел: (02) 9744951, 9743854, 9744630, www.mart.bg

GRAMIS

компютърни игри на български

Иван Дончев

Демография и други клюки

Хората и MMORPG-тата

Масовите ролеви онлайн игри (MMORPG) привличат много хора на едно място. Там неизменно възникват общности от играчи, които преследват всякакви цели, имат различна мотивация да бъдат в играта, харесват се или се мразят, създават приятелства, избиват се масово или поединично. Има мъже и жени, понякога женени, или такива, които някога ще се оженят, водят децата си... или родителите си.

Като на мед

Големите тълпи винаги са привличали различни съмнителни типове – политици, агитатори, обикновени луди, ексхибиционисти, социолози и психолози. Като мухи на мед. И докато от другите голяма полза няма, социолозите и психолозите извършват редица интересни изследвания, които биха помогнали на нас, като тълпа, да се опознаем по-добре. Почти всички търсения на демографска информация в Google водят до името Ник Йи. Той е доктор, защитил титла в Станфордския университет, който се е посветил на изучаването на личностните представяния и социалните взаимоотношения във виртуални среди. Изследванията му са базирани на интервюта с над 40 000 геймъри.

Какво показват цифрите

Въпреки че според най-широко разпространените схващания игрите в интернет би трябвало да са за деца и тинейджъри, проучванията показват, че средната възраст за MMORPG-геймърите е 26 години. Едва 25% от играещите са тинейджъри, а половината са достатъчно възрастни, за да работят на пълен работен ден. 36% са женени, а 22% са майки или татковци. Очевидно, виртуалните светове имат доста разнородна популация и взаимоотношенията в тях са сложни и разнообразни.
Още по-любопитни са данните за това кой колко играе. Средностатистическият геймър прекарва 22 часа седмично в играта си и това не зависи от възрастта. Младите и по-възрастните играчи играят относително еднакво време. А колко точно е това време, става очевидно от факта, че 60% от всички запитани, без разлика във възрастта, са признали, че се е случвало да играят за периоди, по-дълги от 10 последователни часа.

Тя и Той и още нещо

Според проучванията на доктор Йи, 85% от обитателите на виртуалните светове са мъже. Или поне момчета и младежи, защото по-голямата част от тях влизат в диапазона от 12 до 28 години. Колкото и да е странно, при жените възрастовият диапазон е малко по-нагоре. Най-често, играещите жени са между 23 и 40, по-младите момичета не се впечатляват много от този тип игри. Макар и жените да са едва 15%, женските герои са много повече. Поне половината от женските аватари всъщност се създават от мъже. Причините да има толкова мъже, които играят с герой от противоположния пол (обратното се среща много по-рядко), са основно две. От една страна са прагматичните – в свят обитаван от 85% мъже, има много по-голям шанс да не те убият или да измуфтиш нещо, когато си с женски герой. А от друга страна е синдромът "Лара Крофт". Той се изразява в това, че в повечето игри с перспектива на страничен наблюдател мъжете предпочитат да гледат някоя симпатична жена, а не рошаво джудже, в продължение на 22-та си средностатистически геймчаса седмично. Някои женски организации съзират в това заплаха и поредният опит на мъжете за доминиране над женското тяло. Едва ли нещата са толкова драматични, но мотивите на отделните играчи наистина са много разнообразни.

Не питай защо

Защо играят хората? Какво търсят в играта си. Макар целите в играта да са видимо еднакви за всички, подбудите на хората да губят месеци и години от живота си в един виртуален свят не са. Ричард Бартъл, доктор от Университета в Есекс и един от създателите на първата мултиплейър игра MUD, има собствена класификация, която се приема и от повечето му колеги. Според нея има четири ясно различими типа играчи. Той създава специален тест, известен като Тест на Бартъл, който може да ви помогне да разберете в коя категория попадате. От юли 2007 досега той е направен от над 300 000 играчи. Можете да го намерите в сайта GuildCafe, на уебадрес *www.guildcafe.com/bartle.php* Четирите типа играчи той обозначава с четирите бои на картите за игра.

Каро

Кариеристи. Това са хората, ориентирани към постиженията, към придобиването на социален статус, предмети, оръжия, високи нива. Те искат да имат най-добрите екстри на сървъра и да ги имат преди всички други. Фокусирани са изключително върху резултата и могат да прекарат цели геймвечности в намирането на предмета, който ще ги отличи от останалите. Искат да виждат имената си в най-първите редове на класациите и търсят победа над враговете си, която да затвърди тяхната популярност.

Спатия

Изследователи. Те предпочитат да откриват нови места, да изучават некартографирани лабиринти, да се ровят по най-отдалечените точки на картата. Търсенето на тайни места или скрити предмети е тяхната голяма страст. За разлика от кариеристите, които са насочени към крайните резултати, изследователите помнят дълго всяка отделна стъпка на приключенията си. За тях е щастие да стъпят на място, където малко хора са били и да изучат внимателно детайлите. После, като добри японски туристи, ще нащракат скрийншотове и ще ви дразнят във форума. Те обичат да се срещат с други като тях и да обменят информация и като цяло не отбягват компания. Не обичат агресивните играчи.

Купа

Социални играчи. За тях най-важни са хората и взаимоотношенията с тях. Играта е средство за социална активност. Обичат чата с приятели, обичат организираната игра, активни са във форумите и като цяло са популярни сред другите играчи. Поддържат множество приятелства и активно участват в дейността на кланове, гилдии и други подобни организации. Ако такива не се предлагат от играта, те създават кръгове от приятели, с които просто играят заедно. Придобиването на предмети и развитието на героите им е на второ място, те са склонни да помагат и да се жертват за приятелите си.

Пика

Килъри. Това са тези, които избиват приятелите на социалните, самите социални, изследова-

телите и кариеристите. Без тях играта щеше да бъде като улицата без пияните шофьори. Те играят, за да бъдат най-силните в играта. Предмети, нива и оръжия им трябват, но като средство за постигане на пълната власт. Искат да бъдат известни, но не винаги държат да бъдат обичани. За някои от тях това е просто спортен дух и те искат да разгромят противниците си, но държат на почтените отношения и уважението. Но има и други, които далеч не са благородно мотивирани. Това са хората, които правят засади на герои с по-малко ниво от тях и ги избиват за забавление. Те са щастливи и го приемат като особена чест, когато враговете им обявят награда за техните глави.

Всичко коз

Разбира се, описаните категории са твърде идеализирани. Повечето играчи различават себе си в поне две от тях. Затова тестът на Бартъл дава пообобщени резултати и разбивка по проценти за уклоните ви към всеки от четирите основни типа. Аз се оказах социален играч, с висока степен на изследовател и малко по-ниска на кариерист, със съвсем леко килърско залитане. Ако се чудите как са разпределени процентно играчите в тези четири групи – то е по реда на представяне. Най-много са тези, които търсят постиженията, следвани от тези, които искат да откриват нови неща и да се чувстват част от приказката на виртуалния свят, после са хората търсещи нови социални контакти и (за радост) агресивните и аутсайдерите са най-слабо представената група.

MMORPG-тата са игри, които дават възможност на различни по тип и мотивация хора да намерят по нещо за себе си. Те представляват светове, в които паралелно се разиграват много игри. Това е една от основните причини за тяхната огромна популярност. Те не са специализирани върху нуждите на някаква малка група хора, а съвсем успешно успяват да откликнат на всякакви интереси.

Жизнен цикъл

Когато казваме колко процента от играчите към кой тип принадлежат, ние всъщност правим само моментна снимка и пропускаме нещо важно – мотивацията на геймърите се развива и променя във времето. Играчът преминава през различни периоди, в които има не само различни умения, но и различни причини и степен на желание за игра. На края дори може и да се откаже от играта и да премине на друга или да се отдаде на дейности от реалния живот. Мотивациите в различните периоди на жизнения цикъл на играчите не са еднакви, но все пак следват няколко основни модела.

Начало

Ентусиазъм, желание за откриване на нови райони, усвояване на нови умения, повечето хора започват геймърската си кариера като изследователи. Понякога елементи на развитието и прогреса на героя също се споменават в тези ранни периоди, но основната причина за игра е целия огромен и нов виртуален свят, който чака да бъде открит. Около 15% от играчите (особено жените) са започнали заради някой свой близък – любим или човек от семейството. И макар че започват заради този човек, те най-често променят бързо мотивацията си, когато навлязат по-дълбоко в играта.

Прогрес

Когато напредне в изучаването на виртуалния свят, играчът осъзнава ограниченията, които са му наложени. Оттук нататък трябва да се съсредоточи върху развитието си, независимо дали заради възможността да продължи изследването на нови места и начини за игра, или за да направи героя си подобър. Това е моментът на преход от изследователско към ориентирано към постиженията поведение. За много играчи това е моментът, в който за пръв път се замислят за членство в някаква група, като нов начин за игра или по-бързо и спокойно развитие.

Майсторство

На този етап, много хора вече са уморени от безумното набиране на опит и в играта ги задържа само едно – приятелите. Те остават и играят заради социалните контакти, които са си изградили и приятната атмосфера. По-амбициозните търсят развити и елитни гилдии или кланове, които да им дадат възможност да участват в по-тежки акции – раидове и битки. Започват и да обръщат повече внимание на единичните боеве (PvP) и екипировката си. Тези хора търсят по-големи постижения, популярност и скъпа екипировка. Някои от тях търсят участие в управлението и в политиката на сървъра.

Упадък и отказ

Рано или късно човек си задава въпроса: "Какъв е смисълът от всичкия този тормоз над невинните мобове". Трупането на опит и събирането на нова екипировка отнема толкова време и усилия, че вече далеч не е така забавно както преди. За членовете на големи кланове, играта вече започва да прилича на работа на непълен работен ден – отговорностите им тежат и те спират да виждат смисъл в играта, като форма на забавление. Вместо да ги развлича, тя им носи допълнителен стрес. На този етап някои просто се отказват, а други започват отначало, с нов герой, за да потърсят първоначалното удоволствие и ентусиазъм.

Понякога те се завръщат

След прекъсване с различна продължителност много играчи се връщат, но за по-спокойна игра, без сериозни амбиции, без гонене на далечни цели, просто за да са с приятелите си, да правят нещо забавно и неангажиращо, както и редица пакости (например да се завърнеш инкогнито), за които ще говорим друг път.

Георги Панайотов

PC хипноза...

...или как мухата да стане слон във виртуалното пространство

Какво точно е виртуалност? Нещо, което не е реално, но в същото време е осезаемо? Всичко ставащо зад монитора ти? Шашав термин, използван от непросветените, за да изглеждат готини? Всичко това (е, може би без последното) и много повече. Всъщност ти вече си се сблъсквал поне веднъж с това животно и дори си виртуализирал някакви неща. Поне веднъж си лъгал компютъра си с Daemon Tools или Alchohol, че разполага с повече от едно DVD.
В случая двете програми изпълняват простичка процедура. Създават виртуалния образ на устройство, което реално не съществува. Въпреки това за компютъра ти то е там, за теб също – можеш да го видиш в My Computer при останалите устройства, можеш да цъкнеш и да влезеш в съдържанието на несъществуващия диск. Можеш да направиш всичко, което би направил и с обикновеното късче лъскава пластмаса въртяща се в реален оптичен драйв.

Нови хоризонти

Сега нека да се огледаме за момент и да помислим по-мащабно. Ако е възможно да създадеш в пространството едно CD, защо да се спира само до тук? По същия начин могат да се създадат нов процесор, рам памет, хард диск, дънна платка – всичко, за което се сетиш. Ограничението е само едно – не можеш да надхвърлиш реалните хардуерни параметри на системата си. С други думи – ако разполагаш с 3 GHZ Pentium и 2 GB RAM памет, можеш да създадеш два виртуални компютъра с 1.5 GHZ процесор и 1.5 GB рам, но не и един с 3 GB например. Двата виртуални компютъра могат да действат самостоятелно, както и едновременно. Отгук нататък можеш да създаваш нови виртуални хард дискове и юзъри, да сменяш кернела на Windows 98 с този на 95 и всичко, за което се сетиш. И за да е още по-интересно – можеш да накараш PC-то си да се помисли за нещо съвсем друго. Точно това е и най-интересният момент. Защото от съвсем стандартно PC може да се създаде съвсем друга платформа. И то само с подходящия софтуер – не е нужно да режете, разчопляте, запоявате и начуквате обратно каквото и да е по платките. Всъщност, не е нужно да отваряте кутията на PC-то, за да го превърнете в Mac, гейм-конзола, дори тостер. Естествено пъхането на филийки с масло във флопито и изчакването да придобият златист цвят е изключително лоша и непрактична идея.

За чий...?

Пътят на логиката ни довежда до поредния въпрос – защо ви е да правите всичко това? За нищо, ако сте напълно доволен с една операционна система и тя е тази на Microsoft, например. Но ако искате да опитате новия Leopard от Mac OS серията, да разделите изчислителната мощ на едно PC между няколко работни терминала и цял куп други приложения – то това е единственият избор. И нека добавим геймърската гледна точка. Играете игра под Vista, заради Direct X10, след това решавате да разцъкате по-старо заглавие и не искате да бъдете ограничавани от хардуерната лакомия на последната майкрософтска OS – сменяте на XP.
Това можете да го направите и просто инсталирайки две или повече операционни системи на компютъра си, но само създавайки виртуални машини, те ще могат да действат напълно отделно една от друга. Проблемите на стандартната инсталация са, че има шанс файловете на двете или повече OS-та да се смесят, което пък води до почти сигурното объркване на драйвери и порядъчно забиване на машината. А и тя не ви позволява смяна на работното OS само с едно натискане на бутон, без дори да се налага рестартиране на компютъра.

VMware

VMware (http://www.vmware.com/) е компания, специализирана в разработката на софтуер за виртуализация. Имат няколко водещи продукта, които напълно покриват нуждите в този пазарен сегмент и програмите им са считани за едни от най-добрите, с високо ниво на стабилност и съвместимост с дори най-безмарковия хардуер.
VMware Workstation е първият софтуерен пакет за виртуализация на компанията. Основното му приложение е едновременното създаване и поддръжка на множество x86 съвместими операционни системи (пример: Windows XP/Red Hat Linux, Mac OS X и т.н.). Последната му версия (6.0) поддържа и x86-64 платформата. Можете едновременно да активирате повече от една операционна система, или да ги разпределите по други компютри, свързани в мрежа с хоста. VMware Workstation също така позволява симулирането на няколко типа хардуер. Подобно на Daemon Tools можете да го ползвате за „слагането" на ISO файлове във виртуални CD и DVD устройства, както и да създавате цели виртуални хард дискове с .vmdk файлове.
Можете да създавате множество отражения на всяка от инсталираните операционни системи и в случай на системен срив, да върнете бъгнатото OS до последния момент, в който всичко е било наред (да – прилича на Windows Restore, но е в пъти по-мощно). В момента това е едно от най-добрите решения, в случай че работите на Windows базирано PC и искате да използвате други ОС на него (Intel Mac няма проблем при инсталацията на Leopard и Vista на един компютър).
VMware Fusion е виртуална машина, специално разработена за Macintosh компютри, използващи процесори Intel. Програмата позволява на Mac-а да възпроизведе и подкара x86 и x86-64 "guest" операционни системи (Windows, Linux, NetWare, Solaris и т.н.) едновременно с Mac OS X като хост. Както и при VMware Workstation, можете да активирате допълнителната OS (пускате набързо едно XP за игра на Games for Windows заглавие) както в отделен прозорец без да затваряте самия Mac OS, така и да буутнете в изцяло "guest" OS среда.
Когато двете операционни системи действат едновременно, те могат да "комуникират" помежду си, позволявайки да местите между тях файлове, да стартирате различни програми и т.н. – все едно имате Mac и PC свързани в мрежа. Ако разполагате с втори монитор, можете да "настаните" едната операционна система на единия от тях.

Parallels Desktop for Mac

(http://www.parallels.com/en/products/desktop/)
Същите функции специално за Mac се предлагат и от програмата, разработена от Parallels, Inc. Конкуренцията между двете програми е доста силна и за сега VMware Fusion надделява с по-добрата поддръжка на 3D апликации. И трите изброени програми държат първото място по критерия удобен интерфейс. Не е нужно да сте дипломиран програмист, за да стартирате и използвате всяка една от тях.

Другите

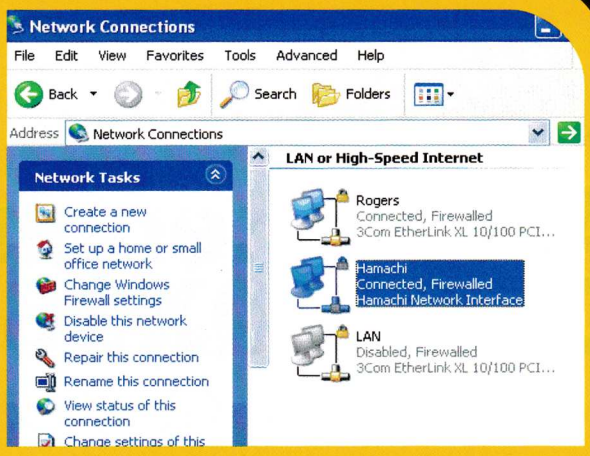
LiteStep (http://lsdev.org/) замества стандартния Windows shell с допълнителен, позволявайки ви да създавате виртуални десктопи. Предлага адски много настройки и е полезен, както в домашни така и в офис условия, ако до компютъра ви имат достъп повече от едно лица или искате да персонализирате операционната си система по уникален начин. Програмата представлява малко ядро, което може да стартира и оперира с множество модули (DLL файлове). Всеки един от новосъздадените десктопи може да бъде сложен като default с ограничени функции, а за достъп до останалите да сложите администраторска парола. Подобно на шеловете в по-големите геймклубове можете да заредите различни работни среди.

JVM

Java Virtual Machine (JVM) е един от най-старите и най-модифицираните и усъвършенствани Java платформени софтуерни пакети за виртуализация. Най-голямото му предимство е мултиплатформеността. Дори стандартен GSM апарат (не говорим за смартфони) може да подкара Java апликации. Няма друга платформа като JVM, която да е поддържана от почти всички форми на хардуер и софтуер. Може да бъде стартирана като поддържащ (guest) софтуер, така и като основен (host). Уви, нейната крос-платформеност е най-голямата ѝ сила, но и най-големият недостатък. В океана от Java софтуер е адско мъчение да намериш нужните за конкретната платформа програми. В най-добрия случай попадаш на решения, които са достатъчно близки, но трябва да си ги модифицираш сам, за да работят перфектно. Освен това всяка програма, която решиш да ползваш през JVM, трябва да се стандартизира в съответния .class файлов формат или в .jar архиви.

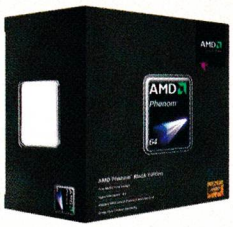
Hot Spot

Официалната виртуална машина, разработена от Sun Microsystems, носи името Hot Spot и можеш да се открие на http://openjdk.dev.java.net/hotspot . Силата ѝ е в скоростта. Java модулите са неимоверно леки и Hot Spot може да се подкара дори на антични десктоп и лаптоп системи (VMware Workstation иска поне 512 MB оперативна памет, за да работи безпроблемно). Hot Spot е напълно стандартна по функционалност програма за виртуализация. Ако си се докосвал до java не само на потребителско ниво, това е твоят правилен избор.



Виртуализация: Дефиниция и типове

Софтуерът за виртуализация позволява на единичен "хост" компютър да създава и възпроизвежда една или повече виртуални среди. Най-често се използва за емулиране на цялостна компютърна система, за да може да бъде пусната допълнителна операционна система като гост. Например – да се пусне Mac OS, или Linux на Windows базирано PC.
Софтуерът за виртуализация се дели на 5 основни типа:
Емулатори – емулира софтуер за определени платформи и самите платформи. С тяхна помощ можете да превърнете PC-то си в някоя геймконзола от зората на гейминга, включително и т.нар. "кашони" – големите аркадни игри с монети, palm устройство или мобилен телефон.
Open Source софтуер за виртуализация – всъщност тази категория включва всички емулатори и виртуални платформи, с тънката разлика, че кодът на емулаторите е отворен и те се разпространяват безплатно.
Java виртуални машини – като функционалност са леко лимитирани от факта, че са писани на Java, но пък са леки и мултиплатформени и позволяват създаването на виртуални машини в мобилна среда – ако искате освен Windows Mobile на Palm-а си да ползвате и Symbian OS приложения.
Virtual Private Networks – само една дума – Hamachi, или най-легалния начин за игра в мрежа с не чак толкова легални копия на софтуера.
Виртуални машини – това са завършени и специализирани софтуерни продукти за конкретна платформа – най-популярен сред които е Microsoft Virtual Machine, дошъл в Win Xp заедно със Service Pack 1.
Виртуален десктоп – позволява създаването на различни работни плотове, в зависимост от нуждите ви (работа, училище, забавление, филми и т.н.), които да работят отделно или едновременно.
Можете да превключвате между тях в случай на нужда, а докато "витаят" в киберпространството не натоварват допълнително хардуера ви. Подобна система е опцията Spaces в Mac Os 10.5 Leopard.



Стоян Спахиев

AMD Phenom и Core2 QX9650, част 1

AMD Athlon64 5000+ Black Edition

Athlon64 5000+ представлява Socket AM2 процесор с две 65nm ядра, работещи на 2.6GHz и с по 128KB кеш от първо и 512KB кеш от второ ниво. Връзката с чипсета се осъществява чрез HyperTransport интерфейс, работещ на максимум 1000MHz/2000DDR. Процесорът има вграден двуканален контролер за достъп до паметта.
Athlon64 процесорите използват четири различни тактови честоти. Една част от тях се настройват чрез множители и делители (спрямо основната), а други са фиксирани или ограничени в някоя посока в зависимост от модела на процесора. Честотите са следните: основна, честота на ядрата и северния мост, честота на HT интерфейса, честота на паметта.
Black Edition Athlon64 5000+ се предлага на цена, близка до обикновения 5000+, но има едно съществено предимство - няма ограничение на множителя за тактовата честота на процесорните ядра. Това позволява безпроблемното достигане на максималната физически възможна честота (чрез overclock) без да се повишава основната такава (което би повлияло на останалите честоти - HT и памет, които биха били спирачка пред реализирането на пълния потенциал на процесорния чип). Стандартната (официалната) тактова честота на процесора е достатъчно ниска, така че чиповете 5000+ Black Edition имат достатъчно потенциал за постигане на значително по-високи честоти (около 3.2GHz). Това е и единственият съвременен процесор с отключен множител от среден и нисък клас (т.е. ако не броим Core2 Extreme, Athlon64 FX и Phenom).

Производителност 2,2/6
около 2,5 пъти по-бавен от Core2 QX9650
Производителност в класа 150-300 лв. 5,1/6
много добро съотношение цена/производителност; конкурентен на Core2 Duo E4500
Функционалност 4/6
+ двуядрен
+ поддържа виртуализация
+ поддръжка на 3DNow!+ и SSE3
- не поддържа SSSE3 и SSE4
Уникалност / Специфични свойства 2/6
+ отключен множител
+ вграден северен мост (контролер на паметта и HT интерфейс)
Оползотворяване на елементите 5/6
+ най-нова ревизия Athlon64 ядро (Rev.G)
- не много висока гарантирана честота

PC Mania Mark 18,3/30

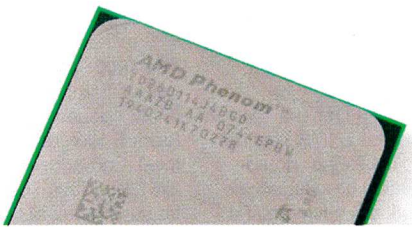
Цена: около 200 лв.

В края на 2007-ма двамата производители на x86 процесори обновиха върховите си модели. Intel затвърдиха лидерската позиция, която държат от пускането на Core2, като основното им постижение е успешното въвеждане в редовна експлоатация на най-модерна 45nm производствена технология. AMD с променлив успех се опитват да настигнат върховите постижения на Core2 процесорите, но новият им чип не успя напълно да оправдае очакванията, а и бе обект на многократни отлагания.

Phenom

Първият четириядрен процесор на AMD е изграден от 463 милиона транзистора, заемащи 285 кв. мм площ и се произвежда по досегашната 65nm технология на AMD. Преди да получи официалното си наименование Phenom (без 64, X4 или други надставки, от каквито AMD се отказаха с цел опростяване на моделните номера) чипът бе познат с кодовото си име Barcelona и популярните K8L и K10 (K9 се пропуска заради едноименните кучета). Процесорните ядра на Phenom представляват разширен вариант на ядрата осмо поколение (886), използвани в досегашните Athlon64.
Основното подобрение е разширението на блоковете за изпълнение на SSE инструкции до 128-бита, т.е. блоковете на Phenom изпълняват тези инструкции за 1 такт (както Core2) за разлика от A64, при които за изпълнението на една 128-bit SSE инструкция са необходими два такта. Заедно със SSE128 са разширени и доста от вътрешните комуникационни магистрали в ядрото, увеличени са някои буфери и т.н. Въведени са подобрения в модула за предварително извличане на данни и някои други блокове. Добавени са осем нови инструкции - четири под общото наименование SSE 4a (Phenom поддържа още MMX, 3DNow!+, SSE1/2/3, но не и SSSE 3), две за побитова обработка (LZCNT и POPCNT) и две инструкции за многонишкова работа, въведени от Intel заедно със SSE3 – MWAIT и MONITOR.
Множество изменения са въведени и в северния мост, вграден във Phenom. Броят HyperTransport връзки е увеличен от три на четири (настолните Phenom използват само една – останалите са за сървърните Opteron модели) и се поддържа HyperTransport 3.0 - скорост до 2600MHz/5200DDR, 20.8GB/s в двете посоки и възможност за разделяне на една 16-битова връзка на две по 8-бита (т.е. общо 8 HT връзки за едноточкова връзка между до 8 процесорни цокъла – 8-way; първоначалните Opteron модели с новото ядро обаче използват стария Socket 1207 и не поддържат повече от три HT връзки). Контролерът на паметта е разделен на два 64-битови (т.е. увеличена е гъвкавостта по отношение на разлики в модулите, използвани във всеки от каналите), поддържа DDR-II и DDR-III памет.
Phenom е първият истински четириядрен процесор – четирите ядра си споделят общ 2MB L3 (като част от северния мост) - кеш от трето ниво (в допълнение на 512KB L2 и 128KB L1 кешове във всяко ядро), чрез който си обменят информация, без да минава дори през вградения северен мост. Core2 Quad също има четири ядра, но е изграден от две двуядрени пластини (всяка със споделен кеш от второ ниво между двете й ядра) и съответно комуникацията между ядрата от едната и другата пластина преминава през процесорната шина (FSB), което е доста по-бавно в сравнение със споделения кеш. От друга страна добавянето на още едно ниво кеш при Phenom влошава малко закъсненията при

достъп до паметта. Очакват се двуядрени, едноядрени и дори триядрени варианти на Phenom.
Технологията за пестене на енергия Cool'n'Quiet достига версия 2.0. Подобрението се състои в това, че захранването на северния мост е отделено от това на процесорните ядра (т.е. може да им се подават различни напрежения) и тактовите честоти на всеки от петте елемента (четири ядра и северен мост) могат да се регулират независимо една от друга (в зависимост от натоварването). Чрез регулиране на напрежението и тактовата честота на петте основни блока (тъй като напрежението на четирите ядра е общо - разграничението между тях остава в тактовата честота) в зависимост от индивидуалното им натоварване се постига по-ниска обща консумация на енергия. Като страничен ефект от тази гъвкавост винаги се получават „правилни" тактови честоти на паметта - независимо от тактовата честота на процесорните ядра.
Подобрението на производителността при Phenom спрямо два A64 (т.е. при равен брой процесорни ядра), работещи на същата тактова честота, е 5-20% и в някои случаи Phenom успява да се доближи до Core2, работещ на същата тактова честота (друг въпрос е, че има Core2 модели с доста по-високи честоти от най-бързите Phenom, обявени досега). Това доближаване е възможно, тъй като най-голямо подобрение в производителността се наблюдава при приложенията, в които A64 се представя най-слабо (т.е. такива, използващи активно SSE128).
Всички процесори (вкл. Athlon64 и Core2) имат дребни „грешки" (т.н. errata), които се проявяват в изключително редки ситуации и обикновено, ако не са съществени, софтуерните разработчици просто ги избягват. За съжаление, Phenom въпреки многобройните си отлагания има една такава errata (в TLB буфера), методът за избягването на която оказва негативно въздействие на производителността. Засегнатите ревизии на чипа са всички до B2 като ревизията с отстранен дефект (B3) засега не се очаква преди март 2008 г.
Засега се предлагат три модела Phenom. Всички те са с HT връзка, работеща на 1800 MHz / 3600DDR (общо 14.4GB/s в двете посоки), северен мост, работещ на 1.8/2GHz и разсейвана мощност 95W. Официално се поддържа памет до DDR-II/1066 (8.5GB/s при двуканална работа), въпреки че JEDEC все още не е сертифицирала този стандарт (т.е. най-бързата сертифицирана памет, която се поддържа, е DDR-II/800). През 2008-ма се очакват Phenom модели за AM3 цокъл, които ще поддържат и DDR-III/1600.
Phenom 9500 работи на 2.2GHz, а Phenom 9600 - на 2.3GHz. Третият модел е Phenom 9600 с отключен множител - т.н. „Black Edition". Тези честоти са изключително ниски като имаме предвид, че четириядрените 65 nm Core2 достигат 3GHz. Изглежда, че AMD имат проблем с усвояването на 65nm технологията. 65nm A64 за 1 година не успя да достигне 90nm A64 по тактова честота. Малко вероятно е AMD да задържат изкуствено тактовата честота - заместването на 90nm моделите с 65nm води до поевтиняването им (т.е. по-голяма печалба и/или конкурентоспособност), а освен това A64 (и Phenom) се нуждаят от всеки допълнителен MHz, който може да се измъкне, за да се конкурират успешно с Core2 (в противен случай процесорите на AMD лека-полека ще бъдат изтласквани във все по-ниски пазарни сегменти). Все пак Phenom имат и едно предимство - това са най-евтините четириядрени процесори.
Благодарение на гъвкавата платформа, въведена с Athlon64 (вграден северен мост и HT връзка с чипсета), новите Phenom процесори могат да се използват в наличните Socket AM2 дънни платки (заедно с подходяща версия BIOS). В такъв случай обаче те се ограничават до HT2.0 (1000 MHz/2000 DDR, 8GB/s) и C'n'Q 1.0 (т.е. нямат отделни напрежения за ядрата/северния мост). HT3.0 и C'n'Q 2.0 се активират при т.н. „Socket AM2+" (т.е. дъното има два отделни регулатора на напрежение, а използваният чипсет поддържа HT3.0). Естествено Socket AM2+ дъната могат да работят както с Phenom, така и с по-старите AM2 процесори (A64).
Предлагат се и няколко модела Opteron процесори за сървъри и работни станции, при които се използва новото ядро - предназначени са за настоящия Opteron DDR-II Socket1207 и поддържат максимум три връзки HT2.0 1000MHz/2000DDR и до DDR-II/667. Моделите с 55W мощност работят на 1.7GHz (2344 HE за двуцокълни системи), 1.8 GHz (2346HE/8346HE съответно за до дву- и до осемцокълни системи) и 1.9GHz (2347HE/8347 HE). Моделите със 75W мощност работят на 1.9GHz (2347 /8347) и 2GHz (2350/8350).



AMD Phenom 9600 Black Edition

Phenom 9600 представлява Socket AM2 процесор с четири 65nm ядра, работещи на 2.3GHz и с по 128KB кеш от първо и 512KB кеш от второ ниво. Четирите ядра си споделят общ 2MB кеш от трето ниво, работещ на 1.8GHz. Връзката с чипсета се осъществява чрез HyperTransport интерфейс, работещ на максимум 1800MHz/3600DDR. Процесорът има вграден двуканален контролер за достъп до паметта, поддържащ максимум DDR-II/1066 (533MHz).
Phenom процесорите използват пет различни тактови честоти. Една част от тях се настройват чрез множители и делители (спрямо основната) в BIOS (и някои Windows приложения), ако такава възможност е предвидена от производителя на дънната платка, а други са фиксирани или ограничени в някоя посока в зависимост от модела на процесора (9500 - 2.2GHz, 9600 - 2.3GHz). Честотите са следните: основна (задава се от тактовия генератор на дънната платка - настройва се), честоти на ядрата (горно ограничение, т.е. може да се настройва само в посока понижение), честота на вградения северен мост (настройва се), честота на HT интерфейса (не бива да надхвърля тази на северния мост, настройва се), честота на паметта (не бива да надхвърля тази на северния мост - но засега и без това няма толкова бързи памети, настройва се).
Black Edition Phenom 9600 се предлага на цена, близка до обикновения 9600, но има едно съществено предимство - няма ограничение на множителя за тактовата честота на процесорните ядра. Това позволява безпроблемното достигане на максималната физически възможна честота (чрез overclock) без да се повишава основната такава (което би повлияло на останалите честоти - HT и памет, които биха били спирачка пред реализирането на пълния потенциал на процесорния чип). Единственият друг четириядрен процесор с отключен множител е Core2 Quad Extreme, който обаче е четири пъти по-скъп и няма вграден северен мост.игра - Neverwinter Nights 2.

Производителност **3,6/6**
с около 40% по-бавен от Core2 QX9650
Производителност в класа 300-500 лв. **6/6**
производителността му отговаря на цената (в сравнение с Athlon64 и Core2), няма по-евтин четириядрен процесор (с изключение на Phenom 9500)
Функционалност **5/6**
+ четириядрен
+ поддържа виртуализация
+ поддръжка на 3DNow!+, SSE3 и SSE4a
– не поддържа SSSE3 и SSE4.1
Уникалност / Специфични свойства **4/6**
+ отключен множител
+ вграден северен мост (контролер на паметта и HT интерфейс)
+ споделен кеш между всичките 4 ядра
+ технология за пестене на енергия с отделно регулиране на северния мост и ядрата
Оползотворяване на елементите **5/6**
+ най-високата тактова честота от наличните Phenom
- северен мост и HT интерфейс, работещи на по-ниска честота от тази на ядрата

PC Mania Mark 23,6/30

Цена: около 500 лв.

Athlon64

Тъй като от една страна AMD нямат 65nm ядро с 1MB кеш памет, а от друга - явно изпитват затруднения с повишаването на тактовите честоти на 65nm процесорите си, изглежда, че за момента тактиката им е да заменят всички модели с по 512KB (и по-малък) кеш с 65nm, а 90nm да останат за върховите процесори (с 2x1MB кеш) като пластините, при които едното ядро има дефект, се използват за наскоро обявените едноядрени 1MB модели.
Двуядрените A64X2 65nm (2x512KB, 65W) достигнаха до 5200+/2.7GHz тактова честота (заменят 2.6GHz 2x1MB 90nm 5200+) и също така замениха 90nm 4200+ (2.2GHz, 2x512KB). Едноядрените 90nm A64 3500+ (2.2GHz, 512KB, 62W) и 3800+ (2.4GHz, 512KB, 62W) бяха заменени с 65nm модели (45W), а пък бе пуснат в продажба нов 90nm A64 4000+ (2.6GHz, 512KB, 62W).
Един от най-популярните Athlon 64 X2 процесори е новият 5000+ Black Edition (с отключен множител) - двуядрен 65nm, 2.6GHz, 2x512KB, 65W, който се продава на цената на обикновените 5000+ (65nm и 90nm) със заключен множител. 90nm A64 процесорите достигат своята върхова честота при новия Athlon64 X2 6400+ Black Edition (3200MHz, 2x1MB, 125W). Процесорът се води Black Edition, но множителят му не може да бъде увеличен, тъй като стандартната му честота изисква максималната възможна стойност (16x). Аналози на A64X2 6400+ са Opteron 2224 SE/8224SE (90nm, 3.2GHz, 2x1MB, 120W).
AMD пуснаха серия двуядрени процесори с относително ниска консумация (45W) и „съкратено" наименование - Athlon X2 (без „64"). Те се продават малко по-скъпо от еквивалентните им модели с 65W консумация. Засега са обявени три такива модела (65nm, 2x512KB): BE-2300/1.9 GHz, BE-2350/2.1GHz и BE-2400 /2.3GHz.
При едноядрените модели също се наблюдава отпадане на цифрите „64" от наименованието. Athlon LE серията се състои от следните 90nm, 1MB кеш, 45W процесори - LE-1600/2.2GHz, LE-1620/2.4GHz и LE-1640/2.6GHz. Sempron процесорите също преминаха на 65nm ядра (45W) - LE-1100 (1.9GHz с 256KB кеш), LE-1150 (2GHz с 256KB кеш - замяна еквивалентния Sempron 3600+/62W). Новост при настолните Sempron процесори са и моделите с 512KB кеш. Единствена им разлика спрямо еквивалентните едноядрени Athlon64 процесори е по-бавната HyperTransport връзка (800MHz/1600 DDR@6.4GB/s вместо 1000MHz /2000 DDR@8GB/s при A64), което не оказва съществено отражение върху производителността. Новите Sempron с 512KB кеш, 65nm и 45W са LE-1200/2.1 GHz, LE-1250/2.2GHz и LE-1300 /2.3 GHz.
Athlon64 X2 се проявява и като мобилен процесор (Socket S1, DualDDR-II/667, 800MHz/1600DDR HT) с ТК фамилията (2x512KB кеш). Единственият 90nm представител е ТК-55/1.8GHz (35W), а останалите три са 65nm/31W - ТК-53/1.7GHz, ТК-55/1.8GHz и ТК-57/1.9GHz.
Мобилните двуядрени Turion64 X2 преминаха на 65nm ядра (2x 512 KB) с моделите TL-56 (1.8 GHz, 31W), TL-58 (1.9GHz, 31W), TL-60 (2GHz, 31W), TL-64 (2.2GHz, 35 W), TL-66 (2.3GHz, 35W) и TL-68 (2.4GHz, 35W).
Мобилните Sempron процесори получават няколко попълнения - 90nm 3800+ (2.2GHz, 256KB, 31 W), 65nm 4000+ (2.2GHz, 512KB, 31W) и два „Thin&Light" 25W 65 nm 2GHz модела - 3600+/256 KB и 3700+/512KB.

Основни параметри на някои модели процесори и техните платформи

Процесор	Цокъл (гнездо)	Производств. технология	Ядра, брой	GHz	Системна шина		Използваем кеш	RAM Памет синхронно[2]		I/O, GB/s	Цена, $[3]
					MHz	GB/s[1]		Тип	GB/s		
Athlon64 3000+	SocketAM2	90nm	1	1.8GHz	1800	14.4	128K+512K	PC2-5300	9.6	8	38$
Sempron LE-1100	SocketAM2	65nm	1	1.9GHz	1900	15.2	128K+256K	PC2-5300	10.1	6.4	41$
Sempron 3600+/LE-1150	SocketAM2	90nm/65nm	1	2GHz	2000	16	128K+256K	PC2-5300	10.6	6.4	41$
Athlon64 3200+	SocketAM2	90nm	1	2GHz	2000	16	128K+512K	PC2-5300	10.6	8	50$
Sempron LE-1200	SocketAM2	65nm	1	2.1GHz	2100	16.8	128K+512K	PC2-5300	9.6	6.4	47$
Sempron 3800+	SocketAM2	90nm	1	2.2GHz	2200	17.6	128K+256K	PC2-5300	10.1	6.4	60$
Sempron LE-1250	SocketAM2	65nm	1	2.2GHz	2200	17.6	128K+512K	PC2-5300	10.1	6.4	54$
Athlon64 3500+	SocketAM2	90nm/65nm	1	2.2GHz	2200	17.6	128K+512K	PC2-5300	10.1	8	50$
Athlon LE-1600	SocketAM2	90nm	1	2.2GHz	2200	17.6	128K+1M	PC2-5300	10.1	8	54$
Sempron LE-1300	SocketAM2	65nm	1	2.3GHz	2300	18.4	128K+512K	PC2-5300	10.5	6.4	60$
Athlon64 3800+	SocketAM2	90nm/65nm	1	2.4GHz	2400	19.2	128K+512K	PC2-5300	9.6	8	56$
Athlon LE-1620	SocketAM2	90nm	1	2.4GHz	2400	19.2	128K+1M	PC2-5300	9.6	8	54$
Athlon64 4000+	SocketAM2	90nm	1	2.6GHz	2600	20.8	128K+512K	PC2-5300	10.4	8	66$
Athlon LE-1640	SocketAM2	90nm	1	2.6GHz	2600	20.8	128K+1M	PC2-5300	10.4	8	60$
AthlonX2 BE-2300/3600+	SocketAM2	65nm	2	1.9GHz	1900	15.2	2x (128K+512K)	PC2-6400	12.2	8	97$/няма го
Athlon64X2 3600+	SocketAM2	90nm	2	2GHz	2000	16	2x (128K+256K)	PC2-6400	12.8	8	63$
Athlon64X2 3800+	SocketAM2	90nm	2	2GHz	2000	16	2x (128K+512K)	PC2-6400	12.8	8	82$
Athlon64X2 4000+	SocketAM2	90nm	2	2GHz	2000	16	2x (128K+1M)	PC2-6400	12.8	8	92$
AthlonX2 BE-2350/4000+	SocketAM2	65nm	2	2.1GHz	2100	16.8	2x (128K+512K)	PC2-6400	11.2	8	102$/77$
Athlon64X2 4200+	SocketAM2	90nm/65nm	2	2.2GHz	2200	17.6	2x (128K+512K)	PC2-6400	11.7	8	77$
Athlon64X2 4400+	SocketAM2	90nm	2	2.2GHz	2200	17.6	2x (128K+1M)	PC2-6400	11.7	8	няма го
AthlonX2 BE-2400/4400+	SocketAM2	65nm	2	2.3GHz	2300	18.4	2x (128K+512K)	PC2-6400	12.3	8	*117$*/87$
Athlon64X2 4600+	SocketAM2	90nm	2	2.4GHz	2400	19.2	2x (128K+512K)	PC2-6400	12.8	8	138$
Athlon64X2 4800+	SocketAM2	90nm	2	2.4GHz	2400	19.2	2x (128K+1M)	PC2-6400	12.8	8	няма го
Athlon64X2 4800+	SocketAM2	65nm	2	2.5GHz	2500	20	2x (128K+512K)	PC2-6400	11.4	8	100$
Athlon64X2 5000+, Black	SocketAM2	90nm/65nm	2	2.6GHz	2600	20.8	2x (128K+512K)	PC2-6400	11.9	8	117$
Athlon64X2 5200+	SocketAM2	90nm	2	2.6GHz	2600	20.8	2x (128K+1M)	PC2-6400	11.9	8	129$
Athlon64FX-70 [4]	Socket1207FX	90nm	2	2.6GHz	2600	20.8	2x (128K+1M)	PC2-6400	11.9	24	няма го
Athlon64X2 5200+	SocketAM2	65nm	2	2.7GHz	2700	21.6	2x (128K+512K)	PC2-6400	12.3	8	129$
Athlon64X2 5400+	SocketAM2	90nm	2	2.8GHz	2800	22.4	2x (128K+512K)	PC2-6400	12.8	8	140$
Athlon64X2 5600+/FX-62	SocketAM2	90nm	2	2.8GHz	2800	22.4	2x (128K+1M)	PC2-6400	12.8	8	164$/няма го
Athlon64FX-72 [4]	Socket1207FX	90nm	2	2.8GHz	2800	22.4	2x (128K+1M)	PC2-6400	12.8	24	353$
Athlon64X2 6000+	SocketAM2	90nm	2	3GHz	3000	24	2x (128K+1M)	PC2-6400	12	8	191$
Athlon64FX-74 [4]	Socket1207FX	90nm	2	3GHz	3000	24	2x (128K+1M)	PC2-6400	12	24	353$
Athlon64X2 6400+ Black	SocketAM2	90nm	2	3.2GHz	3200	25.6	2x (128K+1M)	PC2-6400	12.8	8	200$
Phenom 9500	SocketAM2+	65nm	4	2.2GHz	2200	17.6	4x (128K+512K) + 1x 2M	PC2-6400	12.8	14.4	236$

1. системната шина и контролерът на паметта при Opteron/A64 са вградени в процесора. За връзка с останалите устройства (чипсет, портове и слотове) вместо системната шина (както при AXP, P4 и останалите процесори) се използват HyperTransport връзки – скоростта им е дадена в графа "Периферия" (I/O).
2. синхронно, т.е. еднакви тактови честоти на RAM паметта и процесорната шина; пропускателният капацитет (графа "GB/s") може да е различен при един и същ тип памет в зависимост контролерът (може да работи на малко по-ниска тактова честота). Когато контролерът е в чипсета (а не в процесора) са дадени данни за най-добрия чипсет за съответната платформа. Когато контролерът е в процесора са дадени данни за най-бързия тип памет, който се поддържа.
3. повечето от цените важат при покупка на минимум 1000 броя
4. продава се в комплект по два (дадената цена е за половин пакет, т.е. за един процесор)

Fujitsu-Siemens AMILO Si 2636

Все по-често основният фактор при избор на лаптоп ще бъде неговият външен вид. Каквото и да си говорим, във времето на многоядрените процесори почти няма значение кой точно модел на кой производител ще изберете. Единственото, което наистина има значение, е как новият ви компютър ще ви представлява в ежедневния живот.

Fujitsu-Siemens AMILO Si 2636 е фотомоделът на следващото полугодие. Той е красив, елегантен, лек и способен. Все по-рядко срещана комбинация.

А едно време.... За разлика от едно време в красивия корпус е побрано всичко, за което ежедневният сблъсък с технологиите ще ви накара да се сетите - 2,2-гигахерцов Core2Duo процесор, 2 гигабайта RAM, 250 гигабайта твърд диск, 13.3-инчов дисплей с резолюция от 1280x800 точки, Intel X3100 графична карта.

Основният въпрос, който ни мъчеше по време на теста, беше: "А дали става за гейминг?" Става, но с уговорки. Ако искате да играете модерните 3D-заглавия, по-добре помислете за някой 17-инчов или 15-инчов титан на компютърната мощ. Fujitsu-Siemens AMILO Si 2636 има основната цел да бъде свръхмобилен, за което свидетелства и теглото му от около два килограма. Новата генерация графични ускорители на Intel е по-добра от предишните, тъй като 3100-чиповете вече имат хардуерно 3D-ускорение. Въпреки всичко ще трябва да се задоволите с миналогодишни хитове или най-добре с 3D-титаните на 2006 година. За WoW така или иначе не ви трябва повече.

И все пак, в същите размери и възможности ще можете да намерите модели и при конкуренцията. Защо ви е тогава да размишлявате върху Fujitsu-Siemens, чийто дисплей е закрепен дори леко паянтово към корпуса? Причината се нарича HDMI. HDMI е интерфейс от ново поколение, който се среща най-вече при така модерните напоследък LCD-телевизори. Наличието на този порт означава, че ще можете да свържете лаптопа си директно към 40-инчовото бичме в хола и да геймите, сърфирате в нета или чатите на голям, наистина голям екран. Fujitsu-Siemens AMILO Si 2636 е красив, много красив. Освен всичко друго е и носител на прогреса.

Fujitsu Siemens AMILO Si 2636 се продава за около 2400 лева.
Със съдействието на Fujitsu-Siemens България.

ASUS PG221

Геймърите са придирчива порода, така че като кръстиш някой монитор "мечтата на хардкор геймъра", трябва доста да си се потрудил. Точно такъв етикет са лепнали Asus на своя модел PG221. И когато той се появи на бял свят по време на CeBIT 2007, веднага прикова вниманието към себе си с няколко нестандартни решения. В случая говорим за 22-инчов широкоформатен дисплей, който се отличава с мултимедийните си функции.

От тях най-вече изпъква вградената звукова система, включваща освен стереоколонки на предния панел, така и басов говорител. Той стърчи отзад, встрани от екрана, на продължението на държащото рамо. Най-вероятно, за да се намалят вибрациите от 15W-овия събуфър (но това е наша спекулация). Така става възможна виртуалната поддръжка на 6.1-канално аудио.

Монитор никога не е свирил така досега, но пък от друга страна изглежда ще ви трябва по-дълбоко бюро. Моделът пази и още няколко трика в задния джоб. Единият е вградената камера по подобие на масовите лаптопи от последната година. Тя е 1,3 мегапикселова и се върти. Окото хваща и чувствителният на допир панел, който всъщност служи за бързо управление и настройка на параметрите или превключване през различни "сценарии".

Сред техническите параметри в сферата на интерес на активно играещите са 2ms скорост на опресняване, 1680x1050 точки разделителна способност, контрастно съотношение от 2000:1 и куп вградени портове, включително HD и няколко USB-та.

Asus PG221 се продава за около 1000 лв.
Със съдействието на Argus Компютри

ALTEC-LANSING ORBIT-MP3 IM207

Altec-Lansing Orbit-MP3 iM207 е звуково тяло с автономно захранване, големина на мишка за лаптоп и тегло около 230 грама. Цел: споделяне на музика с приятели при непланирани партита. С такива параметри портативната тонколонка може и да изглежда несериозно решение, но звукът, който ваги, ще изпари усмивките на скептиците.

Разбира се, като сравняваме с решения в класа на аксесоарите за персонално аудио и мобилни телефони. Въпреки че е единствен звуков източник, тя емулира пространствен звук – достатъчно добре, за да заблудите слушателите.

Свързването е с минижак, което осигурява оперативна съвместимост с широк набор от джобни джаджи. Устройството дори се рекламира като устойчиво на удар, съвсем в синхрон със специфичната му сфера на употреба някъде по полянки и плажове. Иначе захранването е с три стандартни батерии тип AAA, които би трябвало да са достатъчни за 24-часов купон. Стига вие да издържите толкова...

Altec-Lansing Orbit-MP3 iM207 се продава за около 49 лв.
Със съдействието на Argus Компютри

PRESTIGIO POWER BANK 501

На който не му се е случвало да му свърши батерията на мобилния телефон, лаптопа или mp3 плейъра в най-неподходящия момент - да вдигне ръка! Май няма такива късметлии, нали? Ето затова идеята за този джобен акумулатор с гигантска мощност ще намери своите фенове. Особено сред тези, често отсъстващи с дни от населеното място, което обитават по принцип.
По-конкретно, капацитетът на Prestigio Power Bank 501 е 10 000 mAh – колкото на дузина батерии на стандартни GSM-и например. Тя се зарежда около 4 часа, но след това може да служи за спешно захранване на почти всяко мобилно устройство, което се сетите. За тази цел изходният волтаж може да се настройва на осем стъпки между 5 и 19V. Изходите пък включват дори и USB гнездо за зареждане на специфични устройства, като iPod. Според производителя акумулаторът може да осигури до 4 часа допълнителна работа с мобилен компютър. Съществува дори вариант за успоредно презареждане на лаптопа и Power Bank 501. Въпреки че е обикновен паралелепипед, устройство е пипнато на дизайн и е подходящо за всякакъв тип потребители, дори от голямото добрутро. То идва в комплект с твърд кожен калъф и допълнителна стилна чантичка, която е напълнена с най-необходимите кабеляци и преходници.

Prestigio Power Bank 501 се продава за около 200 лв.
Със съдействието на Asbis България

SONY ERICSSON W960

Може да се каже, че W960 е нещо като отговор на Sony Ericsson на устройства като iPhone или iPod Touch. Не толкова заради дизайна – все пак този производител не се отказва от стандартната клавиатура. От гледна точка на концепция за употреба обаче, сходствата са видими.
Капацитетът на паметта на новия Walkman е 8 гигабайта, екранът е чувствителен на допир и може да работи в пейзажен режим, а пък когато се озовеш до Wi-Fi точка за достъп в някое кафе, ще можеш да си сърфираш без пари. Това май са и основни тенденции в джобните устройства за тази година. Допълнително пък може да си снимаш с 3,2 мегапикселовата камера с автофокус.
W960 може да се ползва и за още куп неща, защото е смартфон с традиционната за този производител операционна система Symbian UIQ. Освен че има WLAN, моделът поддържа и UMTS, така че високоскоростната свързаност е гарантирана. Повечето приложения в интерфейса са познати, като разлика има само в специалната версия на Walkman player-а, пригодена за работа с пръсти.
Ама... добре че са си оставили и нормалните копчета, че дори и версията на Sony Ericsson за удобно сензорно устройство засега е далеч от постиженията на Apple по отношение на качество на възприемане на командите.

Sony Ericsson W960 ще се продава за около 1100 лева.
Със съдействието на Sony Ericsson Mobile Communications България

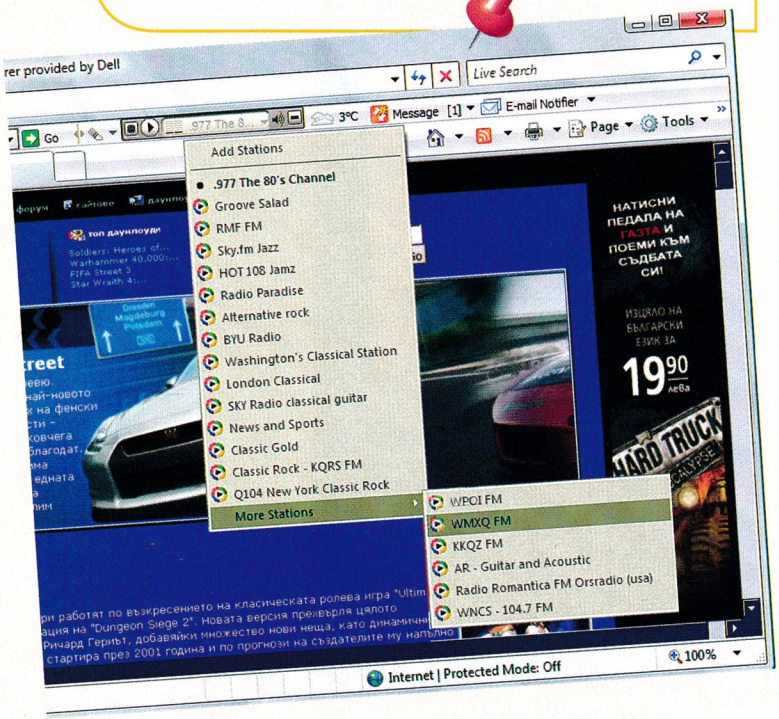
Пеню Дачев

Best Free Soft 01/2008

WebGoRadio

Version: 1.1
Size: 893KB
Site: http://www.webgoradio.com
OS: Win 2000/XP/Vista

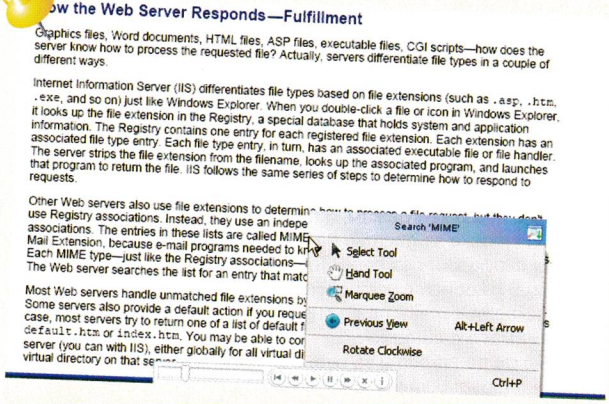
Тулбаровете по експлорера и файърфокса в деветдесет процента са спам. Това го знае всеки. Но има полезни такива. Един от тях е WebGoRadio. След като го качите, с два-три клика имате достъп до стотици радио станции (разделени на типове музика и типове новини). Освен това има и безплатни мр3, както и вградена свалячка на файлове от YouTube, Daily Motion и подобни. Поддържат се до последните версии на FireFox и Internet Explorer, инсталацията е супер бърза и има стопроцентов ъninстал. И както винаги в Бест Фрий Софт в WebGoRadio няма вируси, спайуер и подобни гадости.



JiveQ

Version: 3.4.5
Size: 1.94MB
Site: http://www.tmasoftware.com
OS: Win 2000/XP/Vista

Тотална търсачка - това е идеята на този софтуер. И, да сме честни, е добре направена. Може да търси, където се сетите, започвайки от уебстраници, офис документи, както и пидиефи и други подобни формати. За да работи, ползва IE, но това не е голям проблем. Бърза е не ползва гигантска база данни (която трябва да чакате да се направи и/или зареди), има много настройки и е лека, пъргава и мощна. Поддържат се всички известни езици, та дори и китайски, японски и виетнамски. Барабар с български, разбира се.



CD Archiver

Version: 4.8.2926
Size: 2.34MB
Site: http://pmcchp.com/cdarchiver/index.html
OS: Win 2000/XP/2003

Тази програмка, както си личи от името й, е правена с идеята да организирате колекцията си от дискове и както може да се очаква, е напълно безплатна. Работи бързо (за около 60 GB музика отне петнадесетина минути, за да направи каталог), освен това е малка и лека. И може да се ползва и за разни други формати (електронни книги, филми, програми и т.н.). Позволява и ровене в Amazon, IMDB и FreeDB за обложки и информация за музика и филми. Може да експортира всичко това в HTML, RTF, текст и XML и дори позволява да се разпечата каталогът ви.

WildBit Viewer

Version: 5.1
Size: 3.82MB
Site: http://koti.mbnet.fi/mhieta/software.shtml
OS: Win 98SE/ME/2K/XP/2K3/Vista

За да се гледат картинки, не ти трябва кой знае какво - компютър и самите картинки. И естествено, програма с такива възможности. Изборът тук е много голям - от вградения в Windows Pictures and Fax Viewer, до изпитаните ACD See, FastStone, IrfanView, XNView и подобни, до тежкия Bridge към PhotoShop и дори корелския PhotoPaint - всичко ще ви свърши работа. Но когато става дума за лека, малка и симпатична програма, която да предлага и доста възможности, изборът се свива значително... Ако се колебаете, пробвайте WildBit Viewer. Направен е супер интересно - трите модула в него са отделни. Имате отделни иконки за зяпачката, едитора и частта за правене на слайдшоута. Каквото и повече да ви кажа, все ще е малко...

Scan2PDF

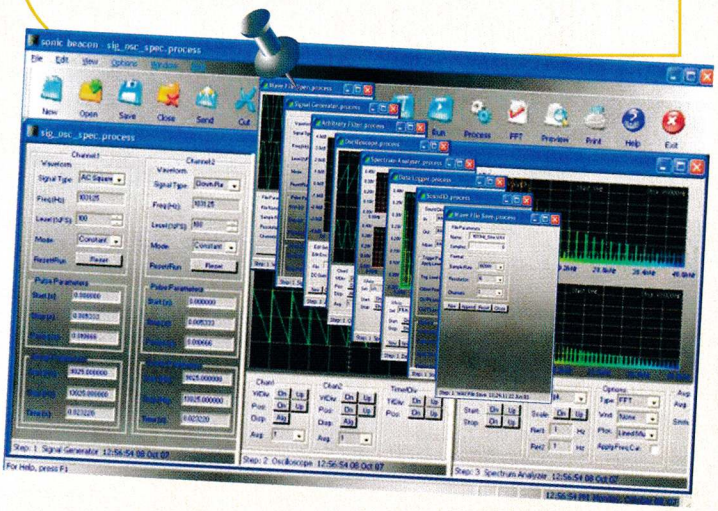
Version: 1.6
Size: 1.01MB
Site: http://www.koma-code.de
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

Pdf като формат се наложи, няма спор. Неговото правене, обаче изисква малко повече усилия. Но пък ако качите Scan2PDF, вашият скенер става pdf writer. Ако пък нямате такъв, има предвидена опция да отваряте картинки и да ги комбинирате с други документи директно от хард диска си, като ви позволява и елементарни операции с тях, за да получите по-качествен пидиеф.

Sonic Beacon

Version: 1.1.0.1
Size: 8.43MB
Site: http://www.sonicbeacon.com
OS: Win NT/2000/XP/Vista

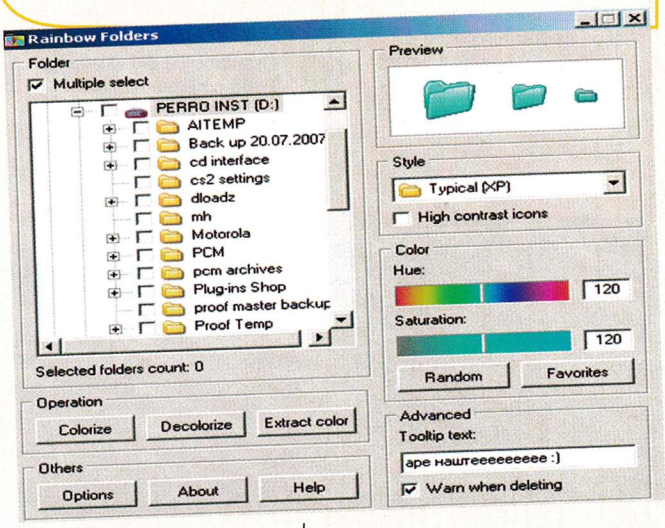
Тестването на говорителите, които притежавате, е доста специфична работа, и обикновено се прави в лаборатории или аудио студия. Ако обаче качите Sonic Beacon, въпросът ви се решава за десет минути - толкова е времето, в което програмата прави тестовете и ви дава резултати. Те са напълно професионални и точни и с тях или ще се гордеете, или ще плачете, или отивате да връщате колоните в магазина. При проблем с подкарването погледнете за по-нова версия на сайта и разгледайте инструкциите там.



Rainbow Folders

Version: 2.02
Size: 567KB
Site: http://www.english.aionel.net
OS: Win 98/ME/2K/NT/XP

Тази програмка ме накефи с идеята и изпълнението си - да смените цветовете на папките, обяснението за тях (като задържите мишката), които виждате в Експлорера и дори да добавите предупреждение при триене! Всичко става наистина с два-три клика и напълно безопасно и възвратимо пак с толкова клика.



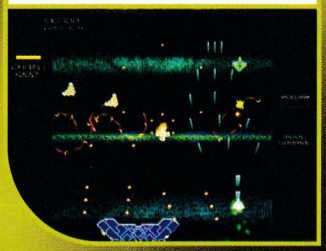
ЦЕЛИ ИГРИ

Dr. Blob's Organism

Най-накрая безплатна! Това е аркада, в която трябва да стреляте по едноклетъчни организми, опитващи се да излязат от чинийката на Петри.

Varia

Поредният космически шутър с готина графика и най-важното - нецикленща музика. Точно така трябва да изглежда всяка една игра от жанра.



Space Invaders

Може би най-добрият Space Invaders, правен досега. Динамичен екшън с отлична графика. Един наистина качествен римейк.

Another Bound

Една космическа станция, на която сте само вие и вашите десетки противници. Можете ли да оцелеете? Ако харесвате шутъри от първо лице, пускайте Another Bound.

Head Over Heels PC

Двама герои, десетки нива и още толкова логически предизвикателства. Мислите ли, че ще успеете да се справите?

Christmas Gems

Логическа игра, стараеща се да пресъздаде коледния дух. Ако не друго, то поне ще успее да ви разсее от ежедневните ви задължения и проблеми.

Ice Breaker

Перфектната логическа игра за зимния сезон с простички правила, но увлекателен геймплей. Време е да счупите леда.

Ski Challenge 2008

Зима е, покарайте малко ски. Не ви се излиза навън? Пуснете си Ski Challenge 2008 и падайте колкото пъти си пожелаете на десетките писти в играта.

Samwise Racing

Обичате ли качествените състезателни игри? Тази си има от всичко – добра графика, як саунд и пристрастяващ геймплей. Какво повече ви трябва?

ЕКИПЪТ

Автори

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Кунов
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Иво Цеков
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Петър Стоянов
Пламен Димитров
Свилен Енев
Стефан Хаджиев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Десислава Чаворска
Пеню Дачев

Реклама и маркетинг

Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 9863819, 9861493
reklama@pcmania.bg

Адрес на редакцията

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел: (02) 9874719
redakcia@pcmania.bg

Интернет от

Headoff G. I.
www.headoff.biz

Печат

ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
ДИМИТРОВ И СИЕ 032/ 630-642

2142™ BATTLEFIELD DELUXE EDITION

16+ www.pegi.info

PC DVD ROM

ВИЖТЕ ВАШИТЕ ПОСТИЖЕНИЯ И РАНК НА WWW.BATTLEFIELD.EA.COM

© 2007 EA Digital Illusions CE AB. Battlefield 2142 е търговска марка на EA Digital Illusions CE AB. Всички права запазени. Electronic Arts, EA и логото на EA са търговски марки или запазени търговски марки на Electronic Arts Inc. В Съединените Щати и/или други държави. GameSpy и дизайна на "Powered by GameSpy" са търговски марки на GameSpy Industries, Inc. Всички права запазени. Всички останали търговски марки са собственост на съответните им притежатели.

BATTLEFIELD 2142™ DELUXE EDITION ВКЛЮЧВА
BATTLEFIELD 2142™, BATTLEFIELD 2142™: NORTHERN STRIKE BOOSTER PACK И НОВА КАРТА HIGHWAY TAMPA

ПУЛСАР DICE EA

СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ

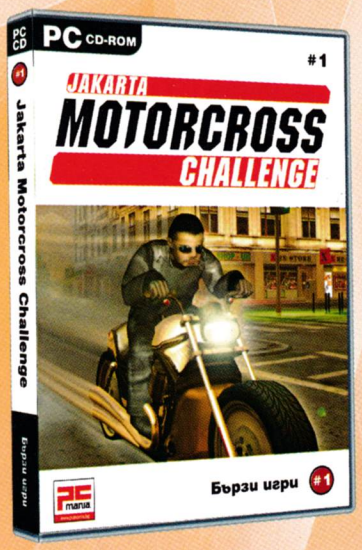
СОФИЯ бул. "Цар Борис III" 21 • ул. "Екзарх Йосиф" 51 • Мултиплекс (подлеза на НДК) • ж.к.Младост 2, магазин ХИТ • ж.к.Люлин, магазин ХИТ
Mall of Sofia, ет.2 • Sky City Centre, ул."Коста Лулчев" 52 • City Center Sofia, ет.2, бул."Арсеналски" 2
ПЛОВДИВ ул. "Загреб" 2 • **ВАРНА** ул. "Райко Жинзифов" 14 • **БУРГАС** ул. "Дунав" 13

PULSAR GAMES

www.pulsar.bg

"БЪРЗИ ИГРИ" ЗА НИКАКВИ ПАРИ

Серията "Бързи игри" на PC Mania включва заглавия, които един опитен геймър превърта без да се впряга със седмици. Докато се чудите дали да инсталирате поредния клонинг или да циклите нещо от до болка познатите ни класики, ние сме ви подбрали няколко яки геймки, които ще разнообразят игровия ви репертоар.

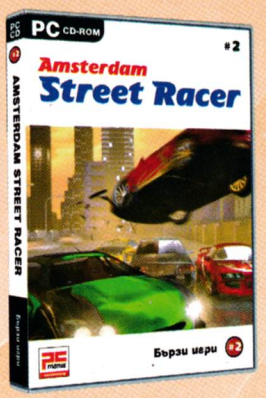


Списание + игра

Цена: 7.99 лв

Покажете на своите приятели кой е най-добрият байкър в Джакарта през цели 12 изморителни тура. В този град може да карате абсолютно навсякъде! Пригответе се за мощни возила, шеметни каскади и мацки на мотори.

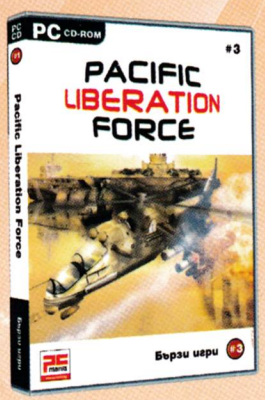
#2 март



Amsterdam Street Racer

Избягайте от преследващите ви ченгета, смачкайте пречещите ви автомобили и елиминирайте съперниците си в градската джунгла. Очаква ви голямо разнообразие от мисии и пет коли-мечта!

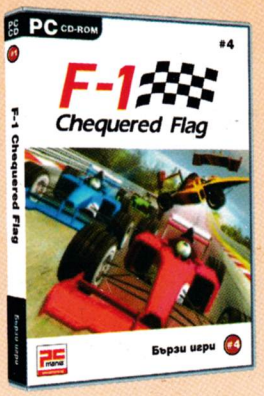
#3 април



Pacific Liberation Force

Pacific Liberation Force е екшън с хеликоптери, в който се сражавате както с пехота, така и с тежковъоръжени танкове. Внимавайте, когато откриете огън – може да затриете някое невинно селце!

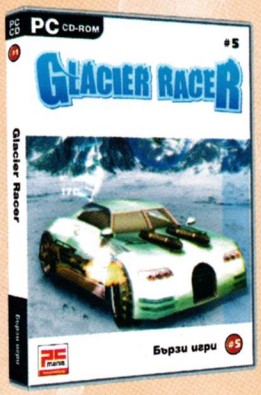
#4 май



F-1 Chequered Flag

Почувствайте високите скорости в цялата им прелест с най-мощните супервозила. Вашата цел е една - Световната титла! Внимавайте - високите скорости водят до зрелищни катастрофи!

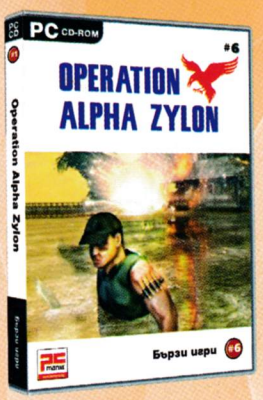
#5 юни



Glacier Racer

В Glacier Racer имате възможност да подкарате футуристичен прототип на тежковъоръжен автомобил - мощен като танк, с двигател 1200 коня. Разполагате с картечници, ракети и мини.

#6 юли



Operation: Alpha Zylon

Този екшън ви пренася в тъмните джунгли на Африка, пустините на Близкия Изток и улиците на мегаполисите. В шест разнообразни мисии ще трябва да се преборите с десетки противници.